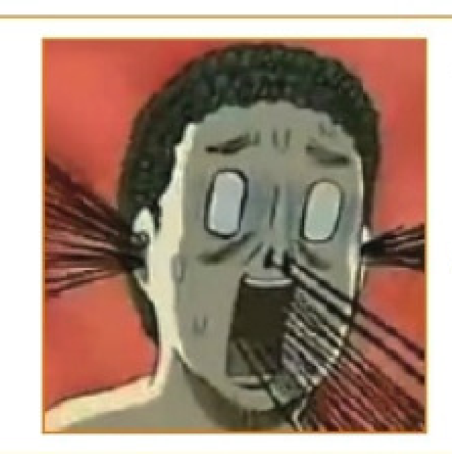


"扭曲"的孙渣
地下漫画发来贺电
枪枪枪的现代战争狂热
荣誉勋章/MW2与它的幕后英雄们
01月中
本期零售价
￥10
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2010年 旬刊 总第319期
大众软件
深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。
名将三国
wof.the9.com
街机网游巅峰之作
更稳定 更街机 更中国
赠送
轩辕剑外传
云之遥海报
集换式卡牌活动持续进行，请看102页
桌游专区
ISSN 1007-0060
本期重磅专题：
三枪拍案：关于过去一年的FPS
超级访问：扭曲的孙渣 + 想玩"帅哥号"的欧阳月兮
在线争锋：404：政治不正确/刮胡刀与吹风机的孽缘/你便估不到《帝国传奇》的下限呀
前线地带：轩辕剑外传——云之遥/危机边缘
深度游戏：刺客信条II/2K Czech的美式传奇/我们是冠军——2009年万智牌世界冠军赛回顾
评游析道：现代战争狂热/带着你的爱，成为传奇
攻城略地：机械迷城/电锯惊魂
本期攻城略地
武林立志传
the9 第九城市
名将三国
百度一下
TDC The9 Development Center



责编手记

“甲流君出现那天是周五，我正准备收拾行囊前往网博会，完全没料到甲流君会突然拜访。其实午饭时我便有些心神不宁，隐约觉得会发生什么事情，果然饭后便与甲流君见面了。”

甲流君的样子显得很急，他气喘吁吁地对我说着“对不起对不起，真是不好意思唐突造访，实在是没有办法”，我安慰他说“没关系，既然来了，就先安心住下。”甲流君看起来比半年前瘦了一些，头发也有点凌乱，不过眼睛里依然透出精明干练，似乎马上就准备赶往下一个任务。

“我们大概有半年没见了。”我点燃一根three five香smoke卷，深深吸了一口，在感受到生命流逝后慢慢吐出。“是6个月零16天”，甲流君挥了挥手把烟扫开，眉头微微皱了一下，“抽烟真的那么美吗？”我又深深吸入一口，看着发出微弱红光的烟头，对他说：“抽烟的境界，你们吸二手烟的永远不懂。”

甲流君又挥了挥手，对我说：“这次任务很急，你这边完成后我必须马上赶往下一个目标。”每次甲流君总是带着任务而来，这么多年未曾变过，所以我对这番话毫不意外，“这次是什么任务？”我问。

“这次任务有些棘手，我需要你在家呆5天。”

“What！”我有点不相信自己的耳朵，“几天？”

“5天”，甲流君明显也知道这个要求多么无理，他双手轻轻握了一握，然后好像突然下定决心般，抬起头直视着我说，“没错，就是5天。”

“我想你有些没搞懂现在的状况，这个周末我需要去网博会参加一个地下Party，届时据说有从全国各地赶来的妖艳妹子，哦不是，是新型精神作物，你知道我为今天花费了多少心思？你知道我为了抢来偷拍，哦不是，抢来那台袖珍摄像机答应了Artec多么屈辱的要求？”

“我知道。”甲流君用一种敬佩的眼神看着我，“放心，Artec对你做过的，我们都会原样还给他。”

“原样？天真！这个世界上有些东西失去了就不会再回来！”

“但是，这个任务必须完成……”甲流君一脸歉意地靠近了我一点，拍了拍我的肩膀，“你知道组织上对你的信任，而且我可以告诉你两个消息。第一，那个地下Party我们将会派地穴领主前往，工作上的事情你不用担心，领主最近因为食用了来自妖兽都市shengdiyage的秘药金克拉，已经拥有了战斗力一千八。第二……”说到这里，甲流君突然把头探过来，在我耳边轻轻地说了一句话。

“你丫吃蒜了？”我问他。

在得知第二件事后，我的心情开朗许多，于是欣然回家呆了5天。这5天里其实甲流君没有一直陪伴左右，白天时他不知去向，傍晚才会回来，之后看着我入睡，醒来时又不见踪影。

第五天早晨我一睁眼，便知道甲流君已经离去，果然床头有张纸条，上面写着“时间已到，我去进行下一个任务了。不能跟你亲自道别十分遗憾，对这次打扰再次表示歉意。期待再次相见。”

“相见……不如吃面”,我嘟囔着从床上起来，准备煮一包素方便面补补身体，虽然这5天把我憋的够呛，也没有看到妖艳妹子，但只要一想到甲流君跟我说过的第二件事，我便忍不住一阵狂喜，宛如醍醐灌顶般豁然开朗，任督二脉差点就此打通。

甲流君那天跟我说的是：“下一个任务，是大漠小虾。”

P.S.
没错这就是赤裸裸的报复，我舒服多了……
P.S.S.
真的舒服多了……

小明斯基
psychoo@popsoft.com.cn



大众软件

电脑应用与娱乐的第一选择

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 赵绮也
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年01月08日
定　　价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

P128 评游析道重点推荐
特别企划：现代战争狂热



P32 在线争锋重点推荐
你便估不到它的下限呀！

《帝国传奇》是一个……《暗黑破坏神》式的游戏，但这并不意味着它具有在10年后还能从硬盘的坏道边上翻出来继续重复“打怪练级穿装备”这个过程的价值。



P34 在线争锋重点推荐
404：政治不正确

《电子共和国》把网页游戏的简单性可以说发挥到了极致，与其他吹嘘“每天只需一点点时间”的同类游戏相比，它只需要你点几个键就可以了。

Your country needs you!
Become a citizen
War › Battlefield
Chongqing
USA VS China
-547 580

P133 评游析道重点推荐
带着你的爱，成为传奇

《米兰体育报》用整版篇幅报道：历时1100余天，接替安切洛蒂的Mildini终于完成了三冠王伟业，他一路击败了里昂、巴萨和利物浦，终于登上了欧洲之巅。



Pandemic最大的问题就是位于加利福尼亚！

——Kotaku网站一篇文章的标题。关于为什么旗下的Pandemic Studios惨到被关闭，EA CEO John Riccitiello认为最大的问题就是这家工作室的位置不对。他在说，是加州高昂的办公费用促使EA高层痛下杀手，那些没有走的员工将去EA的另一个工作室EA LA上班。EA LA和Pandemic Studios一样位于加州洛杉矶市，相距不过10英里。

不管干什么，不要买这个游戏，就算你钱多了没处花也别这么干。

——IGN网站对《海豹战士》（Rogue Warrior）的评语。IGN的评论认为，《海豹战士》游戏性十分低下，画面老旧不堪，连里面的脏话都非常可笑，显然，这就是一款配得上1.5分的游戏。

Rating	Description
out of 10	click here for ratings guide
2.0	**Presentation** Soldier sent behind enemy lines disregards orders and practically starts an international incident on his own. The plot is laughable and barely existent.
3.0	**Graphics** Screen tearing, slowdown and stiff character animation are only some of the visual issues packed within this horrendous game.
2.0	**Sound** The only amusement that you'll find is laughing at how idiotic the cursing of Mickey Rourke is throughout the game.
1.5	**Gameplay** Hit detection is hit or miss, enemy AI is dumber than rocks, and the cover system is useless.
1.0	**Lasting Appeal** No one is playing this online, and you won't play this either after beating it in less than two hours. Full price for this? You've got to be kidding.
1.5 Abysmal	OVERALL (out of 10 / not an average)

IGN DEMO ROOM

《劲舞团》很健康，黑手另有其人。

——某电视节目的播出再一次把《劲舞团》作为“色情游戏”的典型放到了电视荧幕上，久游副总裁吴军在接受采访时对此表示：之所以出现这样的媒体误读，是因为该游戏的“私服”公然利用交互平台发布不良信息。当然，很多玩家并不这么认为，颇有代表性的回复内容是“对他们来说，是不是买喇叭发布的交友信息就是好的，不买喇叭发布的交友信息就是不良的？”



总之，会是非常不错的东西！

——被戏称为“小胡子”的前Square王牌制作人坂口博信在Mistwalker时代并未重现《最终幻想》式的辉煌，但仍有很多玩家还在期待他的新作品。2009年Mistwalker并未交出令玩家满意的答卷，但临近年终之时坂口博信在个人博客上公布了与新作相关的内容，表示“会在2010年春天发表新作”，同时还颇为煽情地说了一句“大家把短暂的人生中宝贵的时间和精力都无怨无悔地凝缩于这部作品之中”。

《最终幻想XIV》将以暴雪公司的《魔兽世界》为主要竞争对手。

——史可威尔艾尼克斯总裁和田洋一在接受采访时如此表示。在这之前，每次公布与《最终幻想XIV》相关的消息时，相关的报导中总是少不了《魔兽世界》的名字，当然，这次和田洋一的宣言也没能让《最终幻想XIV》成功摆脱《魔兽世界》的阴影——是否能够实现对《魔兽世界》超越，还是要由游戏的表现来决定的。



Fio和她的顾客们现在是3D的了，但这种3D表现相对于PS3的标准而言实在是太平淡无奇了。

——IGN网站对PS3版《美女餐厅》画面表现的评论，这款游戏就算你没玩过，也至少听身边的女同事、女同学提到过吧？这款游戏在IGN网站的评分中勉强处于及格水平，其中“游戏体验”项目得到的评分相对其他项目而言是最高的，7.0分整，得到的评语是：简单并引人入胜，这就是《美女餐厅》销量高达数百万的原因。





这才是有品质的娱乐！

——GameTrailers.com上出现了一部名为“美国大兵修三红（Marines Fixing The RROD）”的视频，在这部时间长约45秒的视频中，观众可以看到几位驻扎于伊拉克某营地的美国士兵把一台因“三红”故障而报废的Xbox 360用各种枪械射成了碎片，在观众们对该视频进行的评论中，这句话显得分外有力。其他评价内容还包括“这真是浪费资源”和“这才是真正的次时代主机大战！”

我打赌，SEGA办公大楼里的女职工不穿裙子。

——《梦幻之星P2》为玩家提供了大量的服装用于装饰角色，但其中裤子占了绝大多数，这让喜欢使用女性角色搭配裙子穿着的玩家感到非常不满，“连必胜客的盾牌都做了，就不能多做几条裙子出来吗？”



这《刺客信条II》还能叫“刺客”么？

——《刺客信条II》在任何要素上都不放过对前作的颠覆，甚至与“刺客”都没什么关系了，游戏的大部分过程都是“无双”式的，“血洗半张地图”“杀个片甲不留”之类的场景频繁上演，光天化日之下可以随便大开杀戒，只要冲着旁观的人群洒出一把金币就能起到安抚效果，总之，比起“刺客”，二代的主角更像是个能力接近超人的富家公子哥。

萨达姆用PS2研究大杀器的事儿终于有下文了。

——美伊战争之前，在“萨达姆制造大杀器”的消息传遍全世界的时候，曾有离谱的消息称“北美首发70万台PS2中30万台流入伊拉克，可能被萨达姆用于联网进行分布式运算为导弹制导”，而最近又有了条离谱的消息，说美国空军一口气购入了2200台PS3用于组建超级电脑并进行复杂的实验数据运算……对于这种消息，求证的过程可能并没有传播的过程那么有乐趣。



戛然而止。

——《最终幻想XIII》是一部成功的作品，但它在很多方面都被越来越挑剔的玩家所诟病。比如就算是认可“游戏在大多数情况下都令人满意”的玩家在通关后给与这部作品结局部分的评价也是“一路打小怪打到迷宫的尽头，触发最后一段CG，然后GAME OVER”“最终Boss战毫无气势可言，非常扫兴”。

可怕的不是人设，而是选中这种人设还有胆量对外公布的决策层……

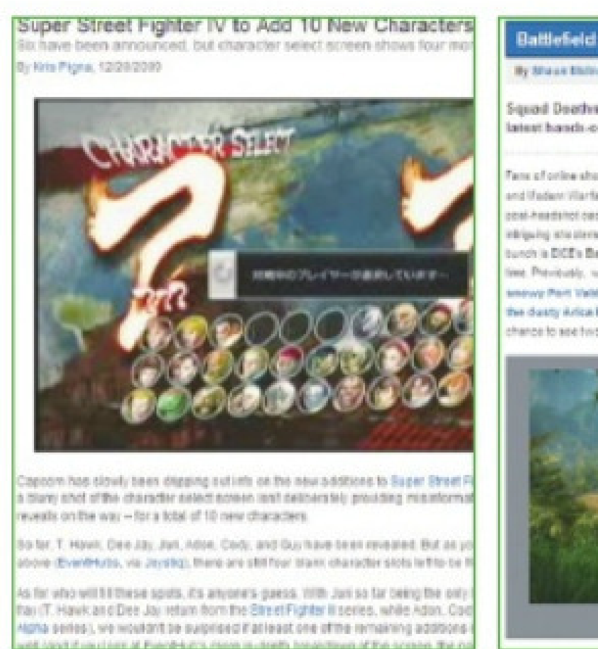
——曾推出PSP版《打击者1945 加强版》的PM Studios这次又决定将彩京射击游戏名作《武装飞鸟2》移植PSP，但作为复刻作品的《武装飞鸟2 Remix》对外公布的人设丑到令人“想砸显示器”，有玩家表示在这种情况下已经不能仅谴责画师的无能了，因为让这种水平的人设通过的公司高层要比画师更无能……



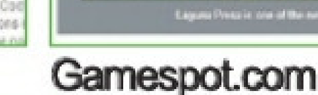




PC Gamer



1Up.com



Gamespot.com


gamasutra.com

ign.com

PC Gamer
《星际争霸Ⅱ》绝不仅是容量提升
2009.12

本期PC Gamer放出了《星际争霸Ⅱ》（以下简称SC2）7个关卡内容。

人族战役这7个关卡说明一件事，那就是SC2绝对不是仅仅容量的提升。

“特别大”，两年前暴雪宣布SC2时，我们听到最多的就是“它的内容实在太多了，真的能做在一款游戏里吗？”现在，我们能给SC2再曾经一个描述——棒极了。我最近一直泡在SC2三部曲的第一部《星际争霸Ⅱ：自由之翼》里，想看看暴雪这么久究竟都干了些什么，现在我可以给出答案，SC2绝对不是仅仅容量提升，这些任务完全没有雷同性。

为避免过度剧透，下面介绍前两个任务。

任务一：我（主人公Raynor）的舰队降落在Mar Sara星球，此行目的是从统治者手中解放这片矿物殖民地。起初，这里的居民并不欢迎我，因为他们害怕我的出现会带来更严重的来自统治者的镇压。在行进中，我遭遇了一次来自统治者的沉重攻击，不过他们犯了个致命错误：冷血地处死了一名市民。这激起一名愤怒的反抗者加入了我的陆战队。所以现在，起义开始了。

任务二：一个简单明了的任务“摧毁敌人基地”。略作调整后，我和一队陆战队、医疗兵从基地出发，路上我营救了一队反抗军，于是我们一起彻底摧毁了敌人基地，以及一些守护基地的士兵和Hellion（SC2中的一个兵种），确保了一批人造物品的安全。

1Up.com
“街霸Ⅳ”将有10个新人物?
2009.12.20

Capcom一直在慢慢地挤出有关《街霸Ⅳ》新人物的信息，如果这张人物选择界面图不是故意误传，那么看起来似乎又多出来4个人物，加上已经公布的6个，正好10个。

目前已经确认的6个新人物分别是T.Hawk、Dee Jay、Juri、Adon、Cody和Guy，不过从图中可以看到，还有4个空白的人物槽。

目前只有Juri是街霸系列的全新人物，所以如果剩下4个人物之中还有一个也是的话，一点也不会让人惊讶。

Gamespot.com
《战地——叛逆连队2》更新小队死亡赛
2009.12.18

《战地——叛逆连队2》推出一个新模式：小队死亡赛。顾名思义，这是射击游戏的基础模式，不同的是今次不再是“混战”，也不是一个队伍合作抗敌，而是4个队伍一起，看哪个队伍先拥有50个击杀，这会让战术更加多样化，营造出更紧张的战斗气氛。就算你在一次遭遇战中战胜了A队的队员，但很可能一个B队的敌人正蹲在灌木丛中观赏着你们的打斗并随时准备结束胜利者的生命。

gamasutra.com
Paradox收购AGE
2009.12.18

PC游戏开发商Paradox Interactive公司已经收购了AGE工作室，与AGEOD公司展开战略合作。

AGEOD将继续独立操作“合作”工作室，而Paradox则提供资源和支持。Paradox首席执行官Fredrik Wester.表示：“我们喜欢并尊重AGEOD，此次收购是很好的机会，希望可以利用AGEOD的名气，争取更多的用户。

ign.com
新团队开发爱情小说游戏
2009.12.22

新成立的PassionFruit游戏工作室，致力于爱情主题的休闲游戏，他们的第一款作品《虎眼石——迷箱的诅咒》（Tiger Eye：Curse of the Riddle Box），预计在2010年4月发布。

工作室负责人表示：“目前休闲游戏的主体是25～65岁的妇女，她们也是爱情小说的主要受众，但目前市场上很少有以爱情为主题的休闲游戏，这就是我们做这款游戏的原因。”游戏设计师说：“游戏将吸引那些想要成为现实爱情小说女主角的玩家，我们在游戏准备了大量性感男主角的特写。”

■原文载于：1up.com 翻译 chilili

蜘蛛侠能向蝙蝠侠学到什么？

《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》是首个真正令人惊喜的漫画游戏，虽然之前也曾经出现过一些好的漫画游戏，但他们都如同风过水面只留些涟漪。而如今我们生活在“后阿卡姆”时代，对漫画改编游戏的期待比以往任何时候都热烈。



对于《蜘蛛侠》来说，“后阿卡姆时代”是个大麻烦——较之《阿卡姆疯人院》，之前根据《蜘蛛侠》改变的游戏作品简直就是垃圾。这并不是诅咒，我们不能肯定也不希望下一款蜘蛛侠游戏会很烂，但是，如果动视公司希望蜘蛛侠能够沿着黑暗骑士的成功轨迹，走上正确的道路，那么我们愿意提供些建议。

缩小范围

在《蜘蛛侠2》中，玩家一直在纽约市里荡来荡去，对付全城各处随机的犯罪。如果向《蝙蝠侠》学习，那么下一款游戏不能采用这样开放世界的主题。纽约对于一个开放的蜘蛛侠世界来说，实在太大了，游戏基本是在过场景，还伴随着踩地雷式出现的重复敌人。

正如纽约一样，哥谭市也太大了。Rocksteady知道大家喜欢蝙蝠车，喜欢飞跃屋顶，同时他们也知道，要设定实现这些的场景很困难。于是Rocksteady把蝙蝠侠放在一个孤岛，然后在这个有限的世界中设置环境、敌人和细节。穿梭于精神病院中一间间房子听起来可能有些无聊，但想想你在游戏中所经历的——停尸房、鳄鱼巢、植物园、蝙蝠洞，还有你自己扭曲的灵魂。

在《蜘蛛侠》一次又一次失败的方面，《蝙蝠侠》提供了成功的经验。与其在纽约漫无目的的荡，不如回到蜘蛛侠的公寓去。

跳出原著

《蜘蛛侠3》是个烂片，你看那愚蠢的舞蹈、烹饪场景，皮特和哈里傻子般的对话，当然，游戏里更差。某个意义上来说，这不是动视公司的错，只是惊奇漫画让他们用这个糟糕的电影剧本改成游戏。

《阿卡姆疯人院》的开发者们则在设定好的框架中，用自己的语言讲自己的故事。开发者们都该知道，玩家需要的是成人版的故事。《阿卡姆疯人院》是透视蝙蝠侠一生的故事，而不是为孩子们准备的睡前故事。虽然蜘蛛侠不是黑暗系英雄，但他的一生也充满悲剧，而这些悲剧应该在游戏中有所体现。我们需要的随着游戏进程展开情感，而不是像看一部滑稽卡通片。

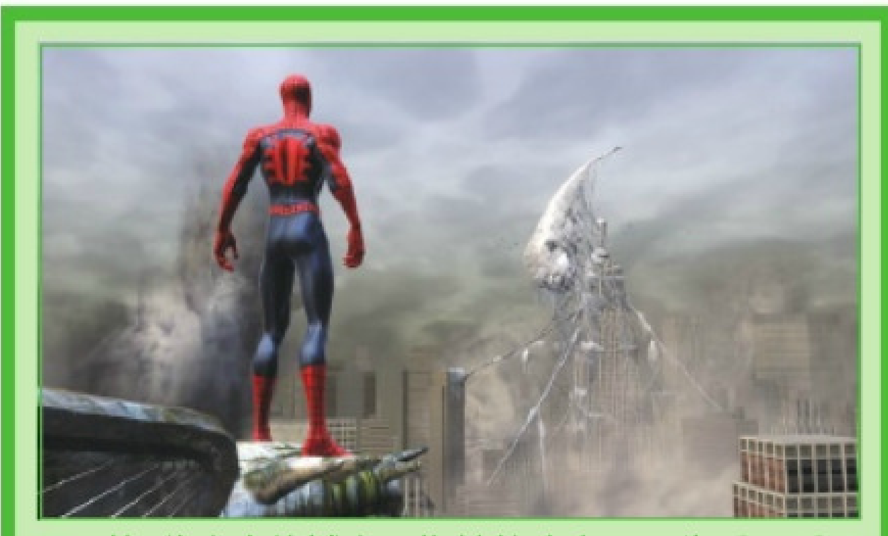
简化战斗

蜘蛛侠游戏总是做着同样一件事：找到蜘蛛侠的最佳招式，锁定它们，在你使用组合键来实现前要先解锁。当你解开所有组合技后，就可以打着哈欠一路通关。

《阿卡姆疯人院》做了些不一样的设定，你只需要几个按钮——攻击、转身、跳跃和击晕。当玩家可以在游戏中自由运用攻击键后，就可以逐步对抗更强的敌人。由此亲身体验到自己的实力一步步接近真正的蝙蝠侠。

虽然《蝙蝠侠》的系统很简单，但能让你时刻保持注意力。蝙蝠侠的战斗可以让我兴奋，而蜘蛛侠的战斗……说实话，我会害怕，我只想荡来荡去。

创造一个游戏很难，围绕一个大家都知道的人物创造游戏更难，超级英雄的游戏要让玩家认为自己就是屏幕上的英雄。《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》让我们感受到这一点，在我们控制着蝙蝠侠和他的道具，经历发生在有限空间中的故事时。而蜘蛛侠游戏则是在无法良好控制的化境下，有着不靠谱的故事和罗嗦的战斗。蝙蝠侠已经证明了他可以提供这样的体验，蜘蛛侠也该振作起来，给玩家带来身着红蓝紧身衣与恶势力作斗争的体验。P



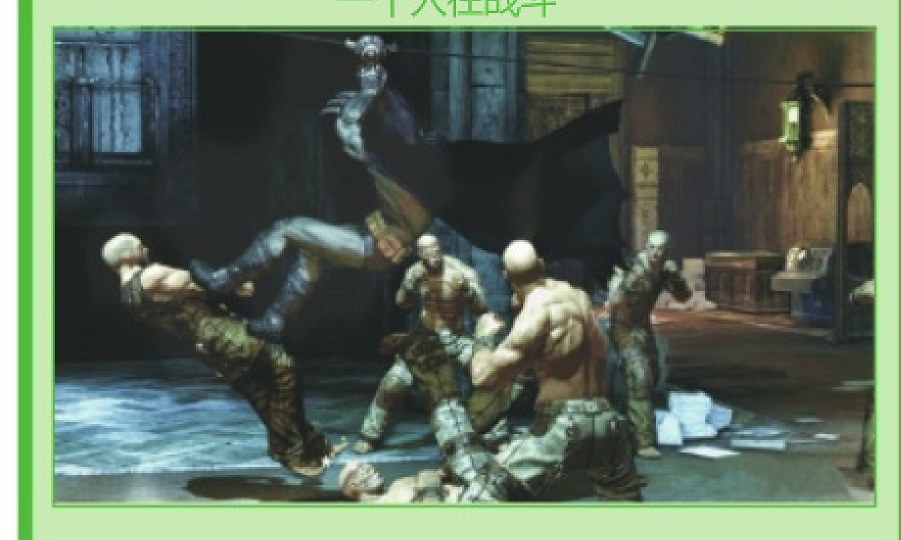
面对如此庞大的城市，蜘蛛侠决定……先看一看，我是说与其创造这么大一个游戏环境而又难以驾驭，不如借鉴一下“情景喜剧”



在纽约“荡来荡去”是个挺有意思的体验，但这个游戏……不是叫《蜘蛛侠》吗？



在《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》中，玩家可以像漫画中一样用帅气的姿势居高临下地隐藏在黑暗中，当操纵蝙蝠侠展开斗篷向敌人扑去的那一刻，甚至会感到“这一刻蝙蝠侠灵魂附体……自己不是一个人在战斗”



爽快的打击、恰到好处的镜头、适量的敌人布置和对战斗节奏的出色把握……这些让《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》成为了一部让玩家时刻保持舒适的肾上腺素分泌水平的游戏

■上海 Naeb

伊朗游戏业简介

这里的地形错综复杂，有辽阔沙漠，有带状高山，有一望无际的高原戈壁，也有物产丰饶的冲积平原，而唯一不变的是炎热干燥的烈风。这里的文明源远流长，是基督教、伊斯兰教和犹太教的发源地，也创造出了古巴比伦和古埃及文明，幼发拉底河与底格里斯河千年来流动不息、变动不居，而唯一不变的是国与国、民与民间永不休止的纷争。

这里是中东，从地中海东部到波斯湾的大片地区，非洲与欧亚大陆的亚区。这里是世界冲突的中心，黑色血液的心脏，文明的摇篮与荒漠——但是在这血与火交织的最中心，依然有数字与梦想的编织者们存在。随着数码娱乐的春风吹拂，一望无际的沙砾中也可以生长出孕育希望的嫩芽。

伊朗，这个国徽由四弯新月、一把宝剑和一本古兰经组成的国家，正在漩涡中越来越接近国际政治斗争的焦点。与之相比，该国的互动娱乐业似乎只是其历史长河中一个不起眼的标点符号而已，但无论多么不受关注，伊朗的程序员与设计师们依然发展出了独立自主的游戏产业。更有一些素质相当不俗的游戏诞生于其中。

在20世纪8、90年代，由于众所周知的地区冲突与国际政治等原因，当时中东地区的计算机行业、程序设计以及商业游戏设计活动主要由土耳其人和以色列人垄断，来自国内政府的压力与西方技术出口的限制使得零零星星分散于全国各地的伊朗程序员们只能在自己简陋的机器上自娱自乐地开发着自制的电脑游戏。但进入21世纪后，伊朗经济的逐渐繁荣以及来自政府的资金支持使得电脑游戏行业蓬勃发展，各种游戏制作公司如雨后春笋般出现。

Puya数码艺术公司（Puya Arts Software）就是其中的佼佼者，它所缔造的“波斯传奇”系列则成为了盛开于中东地区游戏界的一朵奇葩。

Puya成立于2002年，自创立伊始，公司就带有极强的民族主义风格，其目标是“设计出能够以波斯文化与历史为卖点的各类游戏”。迄今为止，它已经成功地发行了数款游戏，并在伊朗国内赢得了许多奖项。其中最知名的系列即是“波斯传奇（Quest of Persia）”。

正如其名，“波斯传奇”的游戏背景定位于波斯文明的历史与历史中的种种传说和神秘事件，这些文化元素在游戏中重现的忠实程度令人由衷感叹伊朗不愧为波斯文明的现代继承者。与来自欧美等国家的游戏所标榜的“中东风情”完全不同，这可是百分之百由伊朗人亲手打造的传奇：音乐、关卡环境与故事主题都散发着来自波斯的纯正“中东韵味”。

2005年，Puya开发出了自主知识产权的3D游戏引擎QoP，并以其为基础开发出了同名游戏“波斯传奇”系列第一作“The End of Innocence”获得了WCG伊朗地区“最佳游戏”奖项，还在伊朗第一届数码娱乐展上获得了包括最佳屏幕表现，最佳动画、最佳程序设计等奖项。

“The End of Innocence”讲述了阿沙克（Arashk）与蕾拉（Leyla）这两位希望探寻古代波斯城市遗址的冒险者的故事。这款游戏以伊朗受到假想敌国海陆空全面进攻为背景。阿沙克同时还是一名石油管道工程师，他在离开被炸毁工厂的过程中结识了一心想要揭开古代波斯遗迹神秘面纱的考古学家蕾拉。他们二人在抵挡侵略者的同时，还要利用发现的古代手稿出发掘波斯遗迹中的秘密。

2008年，波斯传说系列的第二作“Lotfali Khan Zand”发布，这是一款以17世纪的中东地区为背景的历史题材动作游戏，玩家在其中扮演赞德王朝的最后一位伊朗国王，与新兴的卡札尔王朝对抗。前作积攒的巨大人气让它在短时间内成为了伊朗和中东地区游戏市场上炙手可热的作品，于是当年的伊朗数码娱乐展最佳游戏的奖项首次被Puya收入囊中。

今年7月份，纳达尔之剑（Nader's Blade）作为该系列的最新作品上市，在发售的第一周内就超越了所有评论家（当然，是中东地区的游戏评论家……）的预期，打破了伊朗单机游戏销售量的记录，并再次众望所归地获得了大大小小的各类评选奖项。

之所以能在短短几年间获得这些令人注目的成绩，主要原因是Puya的创建者与主要参与者都是曾经在欧美国家游戏行业任职过的程序设计人员。他们对软件与游戏工业的经验极为丰富，由他们打造出的作品在程序



“波斯传奇”系列每部作品进步的诚意足以给那些仍在仿照十年前的游戏进行开发的山寨网游好好讲上一堂思想品德课



即使是在简陋的画面中，它的角色也能够凭借纯正的波斯血统嘲笑《波斯王子》的“全盘西化”



没错，这样的场景是可以通过把技术含量低廉的简单贴图平铺开来就能够完成的，但在这款游戏之外，你还指望能在什么地方看到这样的贴图?

设计与性能上的成熟度自然非同凡响，而“波斯传奇”系列的生命力也来源于此。可以预见，“波斯传奇”系列将会伴随着伊朗游戏行业的发展而不断成熟、完善，甚至终有一天能够走出中东地区，让更多玩家接触到这些作品。

在Puya的“波斯传奇”系列之外，伊朗还拥有其他公司出品的不同类型、不同主题的游戏作品，例如由国家控股的伊朗国家基金会电脑游戏分会（Iran's National Foundation for Computer Games）创作了“英雄年代”这样的游戏作品。这是一款以波斯传奇诗人菲尔多西的著作《列王纪》（Shahnameh）为故事背景的3D电脑游戏。与其说是以史诗为背景，不如说是以电子游戏的形式对史诗进行再创作。游戏描绘了伊朗的自然地貌、文明与历史结构，玩家可以在9个地区中的110处历史遗迹中冒险，此外还有超过35名伊朗配音演员参加了游戏制作过程。

《列王纪》亦被称为“王书”“诸王书”（波斯语：Shah-nameh；即“诸王之书”），是伊朗民族的古代历史记录，记录了伊朗民族的4个朝代的兴衰故事。这是一部英雄史诗，记载了伊朗被阿拉伯人入侵之前的所有帝王故事与传说。你可能对其中的内容并不陌生，因为日本小说家田中芳树的作品《亚尔斯兰战记》正是以这本书的故事作蓝本进行创作的。

《特别行动代号85——解救人质》（Special Operation 85: Hostage Rescue）也是颇为值得一提的作品：在游戏所讲述的故事中，两位年轻的伊朗核科学家，萨义德与他的妻子马亚姆，在去往卡尔巴拉（什叶派圣地）的朝圣途中被美军绑架，并被关押在以色列的监狱。而巴哈姆·那萨里，一位伊朗特工组织的成员，则被派至以色列去拯救这两位重要人物以及其他4名伊朗人质。在那里他将会发现一名以色列与伊朗的混血儿向西方势力出卖了伊朗核计划的机密情报……

正如读者您可以想象到的那样，这款游戏是与《现代战争》等欧美大作类型相同的第一人称射击游戏，游戏中玩家将扮演巴哈姆·那萨里，使用他的伊朗制AK-47射杀美军和以色列士兵并解救人质。

该游戏是由位于伊斯法罕的伊斯兰学生联合（Union of the Islamic Students）赞助开发的，开发经费仅为32000美元。由于是针对欧美游戏中愈来愈多以伊朗为假想敌的军事游戏而制作的作品，当地浓厚的民族主义色彩让它在伊朗乃至整个中东的玩家群体中都获得了热烈的欢迎和广泛的好评。

游戏业在伊朗一直处于机遇与危机的交汇点。一方面，有很多组织——大多数时候甚至是由政府本身——将大量的资金投入于游戏研发行业（近些年来尤其如此），但成效甚微。关于这一现状，有人认为主要是投放资金的目标的问题——投资方并没有明智地选择那些最能适应市场和最有创新力的开发团队。同时，伊朗缺乏知识产权保护的环境与计算机软件产品尴尬的法律处境也使得国内外的游戏从业者在伊朗的游戏市场上举步维艰。但在这样的环境中，还有一些程序员纯粹出于对游戏的热爱而投身其中——他们通晓软件在地下流通的渠道，并且能够以辛勤的工作来对他们的投资人做出回报。由于环境的压力，开发者被迫用极低的价格出售自己的作品，以至于让盗版都无利可图。Puya公司便是先以这样的方式进行了“波斯传奇”系列第一部作品的开发，在一炮而红之后才逐渐转变为“正规”销售方式，其后续作品的开发工作也由此得以顺利进展。

毫无疑问，如果没有伊朗玩家的支持，这些游戏公司和他们的产品都不可能在市场上生存下来。伊朗仍是一个年轻的国家，电脑与电子游戏正逐渐对这个国家的年轻一代产生越来越大的吸引力。但是亟需扩张的游戏行业却因为各种原因无法迅速发展，这一方面是受到国际局势的影响——几乎没有任何游戏公司或是硬件生产商在官方层面上允许产品出口至伊朗，另一方面，由于保守的政治经济制度。尽管伊朗国内人均消费水平低下，这导致伊朗消费者的购买力甚至比不上周边的一些小国，在这样的大环境下，尽管有能力的一些个人与组织，也包括伊朗政府，对游戏业的发展做出了许多正面的影响，但是游戏行业的未来在这片古老的土地上仍然不明朗。

Puya这样的成功者在伊朗仍然是凤毛麟角，但也正是这样的公司才能让伊朗游戏业继续前进。我们能看到他们成功推出的作品，更希望他们能够守护着“波斯传奇”这个系列作为伊朗代表性的游戏作品而继续前进。严酷的冬天毫不留情地灭绝着生机，但希望依然伴随着一丝春风潜入进了中东这片饱受战火之苦多灾多难的土地。希望世事正如我们所坚信的那样：虽然冬天已经到来，但这同时也意味着春日离我们并不遥远。P



游戏在地表植被、光影、流血等效果上做得并不马虎……你能猜到伊朗国内的“高端显卡”是什么型号吗?



这些角色对于伊朗人而言，就相当于我们所认识的刘、关、张之类的三国人物



如果我能够收藏到这张光盘，那将是多么有面子的一件事……

■本刊特约记者 Clond（英国纽卡斯尔报道）

英伦漂流日记（四）

似乎是某位诗人曾说过这么一句“英国的冬天，开始于十月，结束于九月”而如今已是快到了庆祝圣诞的日子。最近我实在是有些不太愿意上街——浓浓的节日气氛难免会让旅居异国的人有些感伤。街上挂满了圣诞的装饰，市中心立起一棵巨大的圣诞树。走到哪里都能听到圣诞相关的歌曲。不管是商店里放的Last Christmas还是小孩子们哼的Jingle Bell。

1.

周末的时候，杜伦的市中心成为了圣诞集市。远远的就能闻到自酿的巧克力白兰地的味道。集市规模不大，有卖高矮不一的圣诞树的，有卖各式玩具的，有卖小饰品和衣服的，还有各种卖自家蔬果的。杜伦大学甚至也占了一个摊位在集市上出售官方纪念品，包括不同款式的校服以及穿着印有学校标志的衣服的小熊。

但是整个集市上最耀眼的明星无疑是那只可爱的羊驼了——这只传说中的神兽来自附近乡下的农场，看起来很害羞的样子。每当有人想给它拍照，它总是不好意思的转过头去。农场女孩Amy还带来了三只麋鹿和一匹小马，可其他小家伙的人气都没有这只小羊驼高。每个路过的人都会伸手摸一下它帅气的刘海。直到它忍无可忍咬住了其中一个摸它的人的衣服。围观群众纷纷表示没想到这神兽居然还会咬人，于是作为主人的Amy赶紧解释说它从早上开始就一直站在这里，这么干也许是因为饿了。

说起羊驼，我在iPhone的软件商店里看到过以其为主角的一款叫做“A Strange Horse”的游戏，于是毫不犹豫的花钱买下。游戏的内容是需要通过重力感应控制羊驼吃到玉米并且躲过敌人——河蟹。听上去很有喜感，不过说实话游戏素质实在不怎么样，购买前请慎重考虑。

在作为《哈利波特》系列电影中霍格沃茨魔法学校取景地的大教堂外，居然有“邓布利多校长”搭起帐篷亲自兜售哈利波特系列餐具。售价2.5镑，内容包括餐刀，叉子和勺子，都印有哈里波特标志。我也买了一套，只是不知道是否和这位校长一样同为“山寨产品”了……

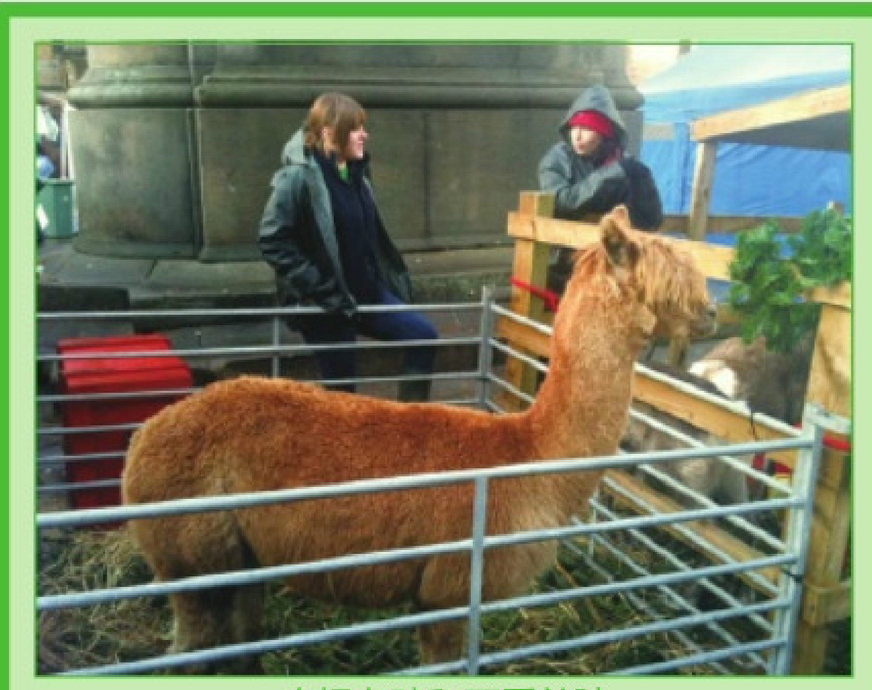
2.

以前，在杜伦只有等到每个周日才能买到来自中国的商品——纽卡斯尔的中国城会向这边运来一卡车的“补给”。而最近杜伦的巴士车站附近开了一家新的超市，专卖亚洲食品。我终于在这个店里买到一条罗非鱼得以一饱口福。不知道为什么，英国人似乎都是从不吃淡水鱼的。

由于这个地方食物实在不合口味，我已经从只会玩NDS和iPhone上的《料理妈妈》升级到习惯自己做饭了——没料到在英国生活几个月后，进步的最快的不是英语而是厨艺。因为厨艺尚可，总能吸引到一群食客在一起聚餐，记得某次聚餐的时候，有一次有中国女生站在炉灶旁，突然说了一句“I am so hot”。当时在场的外国同学都很惊讶的看着她。我明白她是想表达她很热，但事实上这句话在英文中的意思一般是指……呃，“我很性感”。

在杜伦的亚洲超市开张之前的几个月里，每过一段时间，我总会去纽卡斯尔的中国城买些调料，泡面之类的东西。从杜伦坐火车去纽卡斯尔只需要15分钟。有时候还能顺便在中国城吃一顿自助餐。在国外的中餐馆里，总是充满了各种我在国内从来没有见过甚至没有听说过的食物，比如湖南鸡啊蒙古牛之类的。我甚至还曾经看见一个黑人姑娘在中餐馆里吃了一顿薯条加沙拉，当时就心想大姐您吃这些东西为啥来中餐馆吃啊……

在最近一次去纽卡斯尔的路上，我在火车站买了一本游戏杂志EDGE。这期杂志和Fami通不谋而合，给了《猎天使魔女》这个充满争议的游戏满分评价，也许等到欧版上市的时候，我也会去尝试一下吧。令我跌眼镜的是这期杂志给《龙世纪——起源》的评分居然只有10分制的5分。评分者把这个游戏从画面到剧情到操作到系统全喷了一遍，得出的结论是：几乎没有找出任何优点。虽然最近临近期末学业繁忙，但我还是找时间把这个游戏一口气通关了一遍，对于我个人而言，这个游戏显然是近5年来最好的RPG了。EDGE评测的是《龙世纪》的Xbox 360版，虽然与PC版相比，该游戏的主


农场女孩和可爱羊驼


杜伦大学官方纪念品摊位


灯光节的活动，像法师么?


卖餐具的邓布利多校长

机版在画面和操作上都要差上不少，但是对这个游戏如此苛刻，实在是让我有些费解。我的外国同学们在购买《龙世纪——起源》的游戏光盘的时候，无一例外地选择了PS3版或者Xbox 360版。这多半因为他们都是笔记本电脑用户，集成显卡用来跑大型3D游戏实在是是有些勉强。游戏店里，PC版的《龙世纪——起源》的光盘价格只有Xbox 360版或者PS3版的一半左右。

说起游戏店，一年一度最疯狂的圣诞商战又拉开帷幕了。各个厂商都大大的加强了促销力度。现在购买Xbox 360主机赠送1个额外的无线手柄和4个免费的游戏，购买Wii则赠送5个免费游戏。走在街上，总能看见有人提着大包从游戏店里出来。而很多之前价格坚挺的游戏业开始打折了。《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的价格跳水一半，现在20英镑就可以买到，刚上市的《刺客信条2》现在也只需要30英镑了。唯一的例外就是《使命召唤——现代战争2》。频频创下销售记录的本作目前连二手价格都和其他全新游戏的价格相同，而且丝毫不影响其热度。

3.

几个月前刚买来Xbox 360的时候，我把主机抱回宿舍就立刻将网线入了宿舍的网络接口，然而却始终无法连上服务器。后来我才知道这是因为学校的网络封闭了很多端口，包括Xbox Live和许多网络游戏。学生们在论坛上说起这个事也是颇有怨言。

就在这个可以让学生们用来抱怨的论坛上，我得知了每学期计算机协会和游戏协会都会组织一次Lan Party——玩家们自己带上自己的电脑，当场组成局域网，一起玩联机的第一人称射击以及即时战略游戏。今年的Lan Party于12月2日下午在图书馆附近Techno咖啡馆举行。经过网络投票，《反恐精英1.6》《虚幻竞技场》《军团要塞2》《求生之路》《星际争霸》和《战锤40K》作为人气最高的游戏入选。《魔兽争霸Ⅲ》的落选让我感到非常意外——我想如果中国学生数量再多一些的话，别说《魔兽争霸Ⅲ》了，就连DOTA也一定会有的。

不过遗憾的是，Lan Party的举办时间正好和我的Seminar课程有冲突，实在无法参加。后来我给活动组织者发了一封邮件，他告诉我下学期还会有机会的。希望到时候不要又跟课程有什么冲突吧。这Seminar课程也很有趣——它的主题是“英国房价暴涨”。我看了看材料就笑了——20年时间内涨了2.6倍，这也能叫暴涨？当我告诉其他同学中国城市的房价都已经快赶上英国的时候，一个黑人同学大笑着说，大家都去我们非洲买房吧，我们非洲房子最便宜了。

4.

12月16日的Deadline前需要交两篇3000字的论文。交完论文之后学生们就能迎来时间长达一个月的寒假了。英国和欧洲其他国家的同学基本都会选择回家和家人一起共度圣诞。其他国家的同学有的选择了回国，有的选择去英国其他地方或者欧洲大陆旅游，也有的更情愿好好休息一下——因为下学期的学业将会更加的繁忙。

从我所住的房间的窗户望出去，可以看到著名的杜伦大教堂。每到整点的时候，都能听到教堂的钟声。就这样，我总是发现，一个小时过去了……而我的论文还是没有什么进展。

我还记得在大教堂内举办的开学典礼，一切都那么的严肃，充满厚重感。唯一不严肃的时刻就是杜伦教会的首席牧师说“我们的教堂在Facebook上有很多的粉丝”，这让台下笑声一片。11月的灯光节时，整个教堂在投影的灯光下，显示出各种各样的图案，诉说着这个城市的历史，让在现场参观的我震撼不已。不过灯光节的其他组成部分就乏善可陈了。维尔河边装上了普普通通的灯饰，吸引了大量外国摄影师们在桥上架起了长枪短炮。我曾经给几个外国同学看过些中国城市以及液晶的照片（还不是上海，北京和香港），他们无一例外的惊讶的好半天说不出话来。

5.

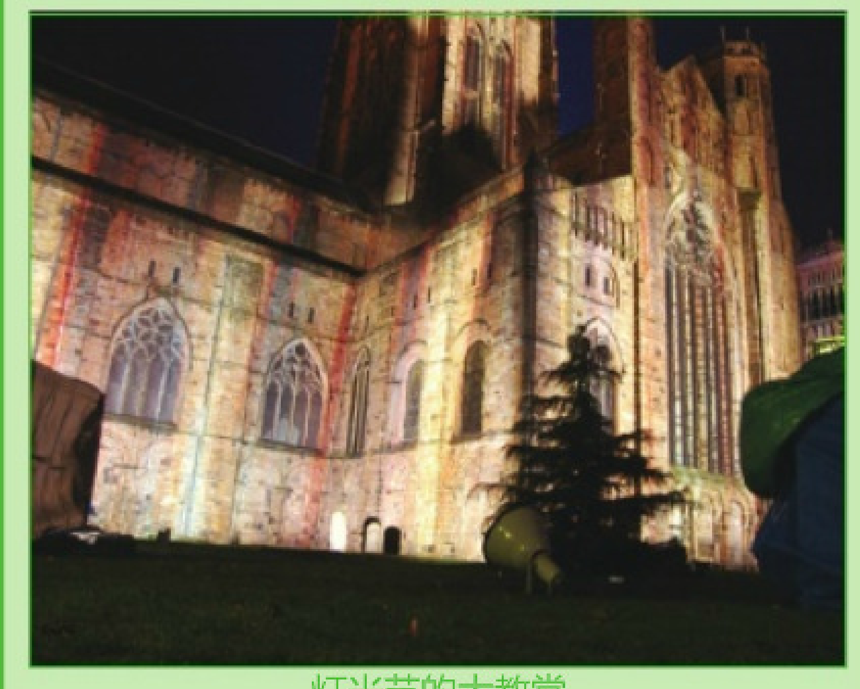
写到这里，窗外忽然下起了大雪。这个冬天英格兰的第一场雪就如此猛烈。也许今年会有一个白色的圣诞节吧。只是无法像在国内的时候那样，每次下雪都会去吃火锅。也许应该去买些肥美的火鸡或者带馅的火腿，然后放进烤箱烤到焦黄吧，希望大家都能有一个美好的圣诞。P


“A Strange Horse”，看上去很有喜感但不太好玩


自制的黑椒鸡扒饭


老夫妇和猫头鹰玩具


灯光节的河边夜景


灯光节的大教堂

冷暖北展馆
——第七届中国国际网络文化博览会纪实

■本刊记者 冰河 Artec（摄影）





文化部文化市场司副司长庹祖海在中国网络文化发展高峰论坛上发表讲话

2009年12月7日，第七届中国国际网络文化博览会(简称“网博会”)在寒风中拉开了2009年中国网络游戏行业最后一次狂欢的序幕。本届展会共开设8个展示场馆，参展、参会企业230余家，其中特装展位35个。届时将对当前网络文化行业内包括网络动漫、网络游戏、网络竞技、网吧、软硬件等优秀网络文化产品进行全面展示。虽然限于各种条件，如场地面积和结构不利于布展和参观，天气太冷影响现场表演和交通等，但总体来说，为期4天的网博会基本还是为2009年的中国网络游戏行业落下了圆满的一锤。当然，那些我们都很期待，却也知道暂时没答案的事情，果然毫无消息。不要多问，你我都知道那些是什么——网易的展台上连个影子都没有。

本届网博会的开幕式于12月7日下午两点正式开始。文化部部长蔡武、副部长欧阳坚、部长助理丁伟、国务院新闻办副主任董云虎、新闻出版总署副署长孙寿山，以及国家广电总局、共青团中央等政府部门的领导，以及腾讯科技总裁马化腾共同出席并分别发表了讲话。欧阳坚副部长在致辞中说，目前与互联网相关的文化新兴业态发展势头良好，骨干企业核心竞争力和国际影响力日益增强。网络文化已成为文化产业和文化生活的重要组成部分。今年7月国务院通过的《文化产业振兴规划》提出要加快发展数字内容等重点文化产业。因此要坚持一手抓繁荣、一手抓管理，积极推动文化产品生产传播的数字化和网络化，建设和发展有中国特色的网络文化。欧阳部长希望广大网络文化企业进一步增强法制意识和社会责任感，大力开展文化创新和技术创新，不断创作生产出大量健康有益的网络文化产品，为社会主义文化大发展大繁荣做出新的更大贡献。而鲜见出席展会和活动的腾讯科技总裁马化腾则作为业界代表发表了演讲。据现场的腾讯工作人员透露，马化腾是中断了休假从国外赶回来参与此次展会。开幕式后马化腾引导各位领导参观了展馆内的各个展台，并着重对一些重点展台进行了介绍。在严密的保安措施下，本刊记者基本没听到什么。

领导离开之后，属于民间的狂欢才真正开始。正对人口的盛大和巨人展台明显走了不同风格的路线。巨人展台以间或的活动和大量的抽奖试玩为主，而盛大则保持传统，身着制服的一大排端庄美女站在台下引来无数目光，从气势上就压倒了所有对手。光宇游戏则采取“送实惠”的战略，向敢于排队的观众派送拉杆包。这一举措直接拉动了整个网博会的人气，展会第二天领取光宇礼品的队伍长度在整个场馆内几经蜿蜒，最后招来了



网易的展台布置独具匠心，以“网络文化20年”为题，充分表现出了新闻门户网站的特色

警方干预，命令光宇暂时停止发放礼品疏散人群，以防出现事故。不过抛开送礼物的事情不说，光宇展台无论从面积还是内容上，在整个场馆内都是相当领先的。根据记者了解，光宇游戏的展台面积为243平米，展台上有包括《问道》《创世》《炫舞吧》《西游Q记》《秦始皇》《梦幻蜀山》《幻想之翼》《希望》等十余款大型网络游戏，活动也是平均半小时一场，相对于其他备受期待的展台来说，算得上是很精彩很充实。特别是


ATI展台上摆放着一块体积巨大的显卡模型

光宇游戏签下目标软件的《天骄3》，可称得上是2009年末最后一个值得关注的消息。作为本土原创企业中的老牌企业，目标的网游作品在市场上还是有相当的用户积累。因此此次两家企业的合作相当值得期待。

当然，除了光宇、盛大、巨人这些高调出击的展台之外，其他的展台上载歌载舞的表演也很精彩，以至于我们首次看到了看热舞激动到流鼻血的单纯男青年。我们不知道他当时看到了什么，又拍到了什么精彩画面。但冒着鼻血的这位哥迅速取代台上美女成为各路长枪短炮的火力焦点，在频繁的闪光灯轰炸下落荒而逃。需要指出的是，当时本刊一名记者不明真相恰好路过，却选择了“鼻血哥”背后的行进路线，以至于错过了这一绝好的近距离拍摄机会，不幸成为万众瞩目的人肉背景……幸好这一珍贵的瞬间还是从另一个角度被留住了。

不过数来数去，展会头一天最引人瞩目的还要说是麒麟游戏的展台。因为在此次展会上麒麟游戏要宣布与盛大在线和中影合作，推出《成吉思汗・刺陵》版本，据说风情万种的台湾第一美女林志玲也会来现场助阵。于是在现场的新闻发布会召开之际，除了各路游戏记者娱乐记者之外，场馆内几乎一半的人都蜂拥到了麒麟游戏的台下。女同胞想看周杰伦，男同胞自然是冲着林志玲来的。至于游戏……对不起，什么游戏？我们是来看明星兼打酱油的。不知这种效果是不是麒麟游戏想达到的目的，也许他


巨人公司的展位被布置成一个规模颇大的游乐场，“运动”成为了宣传的主题


众多Showgirl一直在场馆内来回走动，为技嘉在网博会上打造出“移动展位”

们早就料到了这个结果。毕竟与娱乐业的合作不就是为了拉动人气么。至于新版本的游戏……在没有经历试玩之前，谁也不好下结论。不过此次麒麟游戏掀起的合作倒是点明了2009网络游戏行业的一个合作趋势。麒麟游戏负责提供内容研发，盛大在线负责提供平台运营，而中影集团则负责提供娱乐素材话题和营销拓展，毕竟网络游戏目前还是上不了报刊娱乐版，中影的加入为麒麟游戏解决了这个难题。类似的举措在2009年我们还看到了完美时空与章子怡合作的《非常完美》（当然结果并不那么完美），毫无疑问，这一模式在经历了几年的探索之后，2010年将会越来越多的成为业界营销合作的新选择。对了，林志玲和周杰伦都没出现，围观的群众在发布会结束之后久久不肯散去，显然尽管网游的盈利远远高于电影行业，但在吸引力上还是远远不能和电影相比。所以双方的合作一定会是双赢，双赢啊！

处于展厅门口的两个展台由于受门口冷风影响，流连的人数一直很少。但这两个展台的内容却丝毫不能被忽视：摩尔庄园和奥比岛，这两个针对于未成年人提供专项社区和互动服务的网站，实际上在未成年人已经有了很大的影响。央视抨击《摩尔庄园》网站引起激烈反弹的事件就是一个明显的例证。加上本届展会针对“绿色网络游戏”“网络游戏与未成年人”等问题专设了“中国青少年网络发展论坛”，虽然在门口的两个展台并没有超高的人气，不过在2010年的发展前景还是很值得期待的。可惜的是，这两个展台明显没有做好准备。当记者上前表明身份要求采访对话的时候，得到的却是一摞网站介绍，无法进行进一步的沟通机会，甚为可惜。希望2010年能弥补这个遗憾。

网博会作为网络游戏行业全方位的展会，自然并不仅仅只有让观众狂欢的礼品和热舞。围绕网络游戏行业各个层面展开的论坛也是记者们关注的焦点。不得不说北京展览馆的设置只适合展览，不适合开会。在寻觅了很久之后，本刊记者才寻找到神秘的会议室入口，现场参与了“中国网络文化发展高峰论坛”“网络游戏运营与管理高峰论坛”“网页游戏发展论




网博会场馆的入口左右是由《奥比岛》与《摩尔庄园》两家热门儿童网游所唱的对台戏

坛”“移动娱乐发展论坛”等多个论坛活动。第一天召开的“中国网络文化发展高峰论坛”是整个展会论坛的重头戏，文化部文化市场司副司长庹祖海在论坛上发表了题为“网游应以社会主义核心价值为指导”的讲话，他表示，各级文化部门要明确进一步推进网络文化建设和管理工作的总体目标：坚持社会主义先进文化前进方向，以社会主义核心价值为指导，建设传承中华民族优秀文化传统和体现时代精神的网络文化生产供给服务体系。庹祖海指出，2008年中国网络游戏市场规模为207亿元，手机彩铃收入143亿元。网络文学、网络动漫、手机游戏，手机动漫等新兴业态发展势头良好。有中国特色的网络文化商业模式创新充满活力，一批具有核心竞争力和国际影响力的网络文化企业和品牌加速成长。文化部认为，网络文化生产传播体系建设和管理相对滞后，高质量的网络文化产品和服务有效供给不足等问题比较突出。因此他建议，各级文化部门要明确进一步推进网络文化建设和管理工作的总体目标：坚持社会主义先进文化前进方向，以社会主义核心价值为指导，建设传承中华民族优秀文化传统和体现时代精神的网络文化生产供给服务体系。推动文化产业结构调整，努力增强公共文化产品和服务的网络供给能力和服务效率，提高民族网络文化产品和服务的国际竞争力；加强网络文化制度建设，形成法律规范、行政监管、行业自律、技术保障相结合的网络文化市场监管体制。似乎是为了庹祖海副司长的讲话实行验证。网博会后中国互联网就经历了从技术到内容上的一轮新整顿，让行业的气氛为之一清。只是那时候我们还不知道后来会发生什么事情。

“网络游戏运营与管理高峰论坛”也是业界非常关注的对象，毕竟这个论坛讨论的内容是涉及到行业具体盈利的关键。但论坛开始之后，


中华网为《星战前夜》布置的试玩展台，但该游戏在展会上和网络中一样“小众”，鲜有人问津


中国电子竞技运动发展中心的展台一角，电脑正在运行的是《三维弹球》……

“第一封印”的开启者——华夏飞讯CEO专访



华夏飞讯在网博会现场开启“第一封印”

网博会现场，获得“网络游戏新锐奖”的华夏飞讯公司CEO杨晓光先生接受了本刊记者的专访。

大众软件：贵公司在国内网络游戏行业的竞争中的优势资源有哪些？

杨晓光：华夏飞讯是一家具备完善的技术积累和开发经验的网络游戏开发公司，拥有大型3D/2D网络游戏、游戏平台、休闲游戏、Flash游戏、网页游戏、单机游戏等全面的开发经验。并且在4年游戏开发服务、合作开发的经历中自主研发打造出了核心引擎，并完善了游戏开发和服务能力。自主知识产权的引擎技术使公司具备了快速和成功开发后续产品的能力，并且拥有多条产品线。华夏飞讯核心团队从业经验丰富，技术、运营、商务和美术核心团队都是由拥有10年以上网游行业从业经验的优秀人才率领。公司自成立以来一直致力于网络游戏和新概念游戏领域的应用研发。完整的技术积累也使得使团队具有非常高的稳定性。同时，作为新兴的网游公司，我们在发展上更注重创新和拼搏，我们有自信也有实力面对国内网络游戏行业激烈的竞争。

大众软件：《十二封印之龙图腾》这部网游拥有哪些吸引玩家的特别之处？

杨晓光：《十二封印之龙图腾》是由华夏飞讯自主研发的一款以上古时代为文化背景的大型2.5D MMORPG。游戏带有强烈的中国特色，画面精美，无论是人物造型还是建筑风格,随处可见浓郁纯正的中国特色，背景音乐也是优美动听的中国古乐，而且游戏非常注重区别不同季节、不同地域的画面风格。《十二封印之龙图腾》的优势在于它没有跟随别人的脚步走魔幻、武侠、Q版的路线，而是选择了可以弘扬中国历史悠久的文化的上古玄幻题材，“中国味道”非常浓郁。这款游戏上手容易，操作简单的游戏，但游戏过程绝不枯燥，现在很多游戏中到处都是自动打怪的外挂机器，而《十二封印之龙图腾》有能力彻底的改变这种现象。华夏飞讯也不会停留在网络游戏的基础玩法上，我们将着重于研发，为广大玩家开发更多特色玩法。

大众软件：贵公司在2010年是否有推出后续作品或扩大产品线、增加产品类型的打算？

杨晓光：一款成熟的网络游戏在开发过程中会越来越完善，同样，不断地增加游戏成熟的特性和玩法也是成功网络游戏的一项标志。通过上次封测之后，我们也在不断地完善《十二封印之龙图腾》里的各种系统和模式。游戏的内测活动已经开始，随着内测的进展，我们将进一步报答玩家们对《十二封印之龙图腾》的支持和鼓励。除此之外，和体坛网合作的篮球游戏和一款3D大作《九州大陆》也在紧锣密鼓地研发中，希望能给玩家带来更多优秀的国产网络游戏。

大众软件：杨晓光先生作为80后创业人物，对公司有什么特别的经营理念？

杨晓光：网游行业算是新兴的行业，所以市场上的同类产品就会蜂拥而至，但是华夏飞讯秉承“有竞争才有动力”的意念，会针对玩家的兴趣和口味，选择更有特色的游戏题材，更有新意的玩法和模式，让我们的产品能够深得玩家的心意，此外，在网游行业这个竞争激烈的市场中，我们更需要踏踏实实地走每一步路，做每一个细节，这些都是毋庸置疑的。这是个很有前途的行业，但是任何有前景的行业都不可能是天上掉下来的馅饼，所以戒浮躁，踏实干事业才是真理。

大众软件：如何看待明年网游市场的发展趋势？预计华夏飞讯明年将在哪几个点爆发？

杨晓光：明年的网游市场发展依旧会发展迅猛，但同时也会涌进大量的年轻网游团队，所以竞争一定会更为激烈，前面的道路还很艰辛。明年的工作重点是上面提到的几款新游戏的研发和运营工作，同时公司也会加强与媒体的合作，争取第一时间把我们的信息传递给广大玩家。



华夏飞讯CEO杨晓光在网博会领奖现场

大众软件：最后向所有关心华夏飞讯，喜爱《十二封印之龙图腾》的玩家说几句吧。

杨晓光：很高兴能通过大众软件这个平台，让更多的网友和玩家认识华夏飞讯和《十二封印之龙图腾》，感谢大家的支持！希望大家可以多多支持华夏飞讯，支持《十二封印之龙图腾》，支持原创研发，大家一起来游戏中领略中国传统特色的魅力。谢谢大家！



看啊，丰富的纪念品吸引了来自各个年龄段、带着各种目的前来参观的游客……

“网游企业的社会责任”却成为业界上下讨论的热点主题。从偷菜到挂机，网络娱乐的内容已经扩散到社会各个年龄各个文化的消费群体，如何规范网络游戏和娱乐文化内容，尽力削减其负面影响，成为此次论坛讨论的主题。看来中国网络游戏行业已经迈过“第一桶金”的时代，开始正视企业的社会文化责任。只是如何负起这个责任，如何确立有效的规范机制来保证而不是依靠企业的自律，这还需要主管部门投入更多的心思。

值得一提的是，在“网页游戏发展论坛”中，文化部相关领导再次向外界强调了中央机构编制委员会办公室下发的“三定”文件，并进行了详细解读。根据文件精神，文化部将成为网络游戏行业的主管部门，负责从内容到精神导向各方面的行业监管，建立从许可准入到内容审查，再到日常监管的三重规范机制。“很黄很暴力”的内容未来将会得到彻底的治理。而2009年一直受困于“联合运营”乱象纷呈的网页游戏，在2010年可能也要出现比较大的调整。粗制滥造，依靠情色暴力擦边球谋生的山寨产品应该遭遇真正的寒冬。




本届网博会成就了“鼻血哥”的传说

会议最后一天召开的论坛是“移动娱乐论坛”。移动娱乐对于中国网络游戏行业来说并不是个新概念，但它从未如现在一般触手可及。3G电信系统标准和运营商的公布，苹果iPhone终于落地，移动推出自主的OPhone平台……这一切都昭示着传说中的3G时代已经来了。至少在技术基础上已经没有障碍，唯一的问题就是运营市场的规则。2001年前后2G电信爆发给中国互联网带来的巨大收益至今让人记忆犹新，彩铃、短信的收入现在仍旧是很多互联网企业的主要营收手段。在步入3G平台之际，如何在新的市场格局形成之前发掘合适的市场机遇是很多企业早已认真研究的


这位姑娘奇妙的眼神令我们的摄影师念念不忘，“这不是抓拍”他反复强调“她至少这样保持了一分钟，眼睛连眨都不眨！”


某游戏展台的电脑后陈列着一组莫名其妙的瓦罐……喂，这是难道是在暗示“内有泡菜”吗?

重点。此次论坛上，针对网络游戏在移动终端平台上的开发和运营，移动娱乐发展趋势，移动电视，移动终端设备研发，移动娱乐软硬件平台，风险投资等热门话题都进行了详细的讨论。不过根据记者的现场观察，虽然讨论进行的很热烈，各种相关案例和数据层出不穷，但目前3G市场竞争的不均衡和不确定性对各个企业的信心影响还是很大。由于不同电信运营商采用的3G标准不同，加上手机厂商的支持力度也是个未知数，3重电信通信标准与诸多企业手机平台的乘积，使得网络游戏面临的兼容性要求超过了2G时代。如何涉入运营，如何打造新的盈利分成模式这些涉及真金白银的问题虽然备受关注，却一直没有出现具备可行性的方案。显然虽然中国网网络游戏虽然已经面临着3G的机遇，却并没有充分准备好。



“女仆咖啡”文化甚至蔓延到了网博会的现场，不过相对于“免费发礼品”的游戏展台来说，这个收费不菲的摊位的人气并不算高




两位正在后台做演出准备的京剧演员，稍后他们将“披挂上阵”，走上舞台

小明：好多的Showgirl啊！

由于“甲流君”的造访而未能到达网博会现场的小明斯基同学最大的遗憾（小明：是“之一”）就是没亲眼看到各个展台上靓丽的Showgirl们。历来在展会专题的结尾处，都少不了“服务读者眼球”的“美女展”，这次当然也不例外。对于大多数玩家身份的游客而言，关注作为展会主题的“产业”并不比“玩儿”更重要。而参与者的“开心”也是评价展会成功的标准之一，不是吗？对于主办方、参与厂商和普通的参观者来说，这都是一次成功的展会，哪怕是对只关注Showgirl的人而言……也是如此。





























■策划 本刊编辑部

"三枪"拍案
——2009年主视角射击游戏一窥

你没看错，标题中的"三枪"指的就是俗称"枪枪枪"的主视角射击游戏——等等，为什么还是"枪枪枪"？因为2009年我们只做了两个与主视角射击游戏相关的专题，为了对得起俗称中的三个"枪"字，我们决定在辞旧迎新之时以三部曲的形式终结这个系列……我知道，对很多玩家而言，"枪枪枪"就像《三枪拍案惊奇》这部电影一样讨厌，但我还是得说：游戏类型就如同茄子、青椒或香菜，虽然光是名字就会让一些挑食的人倒胃口，但并不是所有的烹饪方法都会让它们的味道令人生厌……当然，这次的主题是"拍案"，而不是对"枪枪枪"的爱意。

岁末正是大摆酒席宴请宾朋的好时节，虽然碍于地域的限制，不能准备上好的酒肉款待作者们（作者们：吝啬！你完全可以快递过来……），但呼朋唤友，在网络上欢聚一堂，彼此交流下一年来在各个游戏中的心得体验、牢骚感慨也是件痛快的事（作者们：有酒肉吃喝更痛快！）。这一天风和日丽，几位朋友在我的百般劝说下，终于同意关掉游戏进程，走到互联网的一个小角落里，以显示器为窗，面对面地侃些游戏心情。

磕磕绊绊、不温不火、惊喜不断、曲终人散……不管你打算用什么词来为前一年的电脑游戏做一个总结，这个为我们提供了数量多到足以填充整整一年的空闲时间的2009年都已是只可在回首时才能相见的时光了，无论是由于继承自学生时代的习惯，还是因为养成于工作岗位的计划，面对一整年逝去的时光，所有人都难免会产生"做个总结"的念头……这一年我通过游戏得到了什么、错过了什么、有哪些收获、有哪些遗憾……通过杂志的版面所表达的再多，碍于页码的限制，也总会有些不吐不快之事……这时候，"把不痛快的事说出来，让大家痛快痛快；把痛快的事说出来，让大家帮你找找不痛快"这个宗旨就体现出了空前的重要性（作者们：这是哪门子宗旨？从来没听过！）……

于是这次讨论的主题就被确定为"对2009年某主视角射击游戏的临别赠语"——在过去的整整一年时间内，你对那款FPS游戏倾注了很不一般的感情？就算是随着年历的更换而告别了这款游戏，也仍对它念念不忘？这"不一般"的感情又"不一般"在何处？

确定这个主题之后，参与讨论的人群先是沉默了一会儿，接着便集体激动起来——有人愁眉苦脸，用幅度夸张的动作抓着头皮，仿佛是在苦苦回忆被封存或冷冻起来的不愉快的回忆；有人当即泪流满面、语不成声地控诉某款游戏犯下的种种罪行；有人为一

款游戏遭受的不公正待遇而哑然失笑、扼腕叹息；有人头顶青天、狂喜乱舞，几乎要透过显示器紧紧握住我的手，带着哭腔说道：感谢组织给了我这个机会……

好吧，但是说到底，你们想对哪款游戏表达如何特殊的感情？

"我啐你们！"一个套着南瓜头的家伙首先爆发了，顺着网线便传来一块十斤重的板砖"《边境之地》是个烂游戏！而你们居然还让它得了鹰头马奖……虽然是音乐奖吧！但我就不能容忍呀！"

"啐！'烂游戏'这个称呼就不能滥用！"那块板砖在即将传输到编辑部之时，被隐藏在编辑部附近作为防御工事的地穴给阻挡住了"瞧瞧《梦境杀手》这个游戏都被喷子们诋毁成什么模样了，他们就不能扪心自问一下什么才能叫'烂'么？"

"你这废柴，居然敢说我沉迷了整整一个月的游戏是渣？我便要将你给轰杀至渣呀！"

"你要战，那便战！你惹龙惹虎也不该惹到我呀！"

讨论现场陷入了一片混乱，钝器敲击、锐器挥砍、枪炮开火之声不绝于耳，而一位刚从大兴安岭走出来的猎人模样的东北汉子正背着曾战翻过一打熊瞎子的麻醉枪，将手中的核子可乐一饮而尽，笑而不语地看着这些人的争论……

这场旷日持久的大战一直持续到责编用杂志出版日程表封住我的显示器——只有这样我才能注意到交稿日期。

"喂，咱们打了这么久，至少要交出几篇像样的战报来呀！"

于是硝烟散尽后，幸存的或原地满血复活的战士们握手言和，手拉手走向讲台……

无错，我就是要黑《边境之地》呀！

■ 空虚的南瓜头

你看，现在主视角射击游戏很流行，于是大到EA、育碧、动视暴雪，小到不知名东欧独立游戏工作室，大家都去做主视角射击游戏。Bethesda拿到了《辐射》的版权就能把这款后启示录风格杰作弄成废土风情枪枪枪，然后这款缺乏系列前作中人文关怀色彩的主视角射击游戏就"顺理成章"地以出色的销量洗刷了这个系列传统"叫好不叫座"的污名，并且让这款原本适合资深小众玩家自high的内涵作品挤进了"史上最卖座游戏title"俱乐部里。



玩家甚至可以通过修改游戏配置文件把游戏变成第三人称视角射击——尽管这是官方并未提供也并不鼓励的"野路子"方法，但玩起来感觉就会很不一样了！



同样可以切换至第三人称视角的《辐射3》，很多人都习惯将这两款同样以"废土"为主题、射击成分同样占很大比重的游戏相提并论

游戏大卖了，名头打响了的《辐射3》就这样成了引领"废土打枪类"游戏先河的时代的先驱者——看吧，不管其游戏设计得多么缺乏创意，商业上的成功也能把苍白无聊的策划捧成创意先锋，这简直就是无厘头。在商业社会中，总会有一部分玩家抗不住广告的轰炸，最终只能屈辱的享受靠广告词堆出来的快感，这叫喜羊羊……不对，叫羊群效应。厂商拿起鞭子一吆喝，喜羊羊们就乖乖跟着吆喝声吃嫩草。

Gearbox Software向来就是个很擅长跟着领头人挥鞭子的小羊倌。当年跟在Valve的身后做了个不过不失的《反恐精英——零点危机》（Counter Strike：Condition Zero）并且顺利的混到了第一桶金，随后又跟着《荣誉勋章》、《使命召唤》这些大牌子开拓出来的二战游戏的潮流弄出了个不过不失的模仿者《战火兄弟连》（Brother In Arms），规规矩矩的迎合着潮流，大胆模仿低调理财，手法熟练得让人怀疑他们的头儿是不是深谙国人的中庸之道。提到德州的游戏工作室人们通常都会联想到张狂如3d Realms或者偏执如id Software这些牛仔一样勇敢的硬汉形象，但同样位于德州的Gearbox Software却正好适用"不过不失"这种有点娘娘腔的形容词，实在是种不痛不痒的另类。如果单看Gearbox Software的游戏开发智慧，他们大概是永远做不成"时代的引领者"的。但商场上的事儿谁也说不清，就好象他们在广告里说的："Borderlands就是FPS和ARPG安全措施没做好的后果（When FPS and ARPG having a baby，他们自个儿说的）"，浅显易懂的告诉了你这款游戏的本质：咱就是抄来的，咱就是做1+1。

《边境之地》这游戏就是这么个什锦大杂烩：继承自大卖作品《辐射3》的废土打枪游戏基调，连游戏"吉祥物"的点子都没忽略掉，同样给继承了下来；还有每个

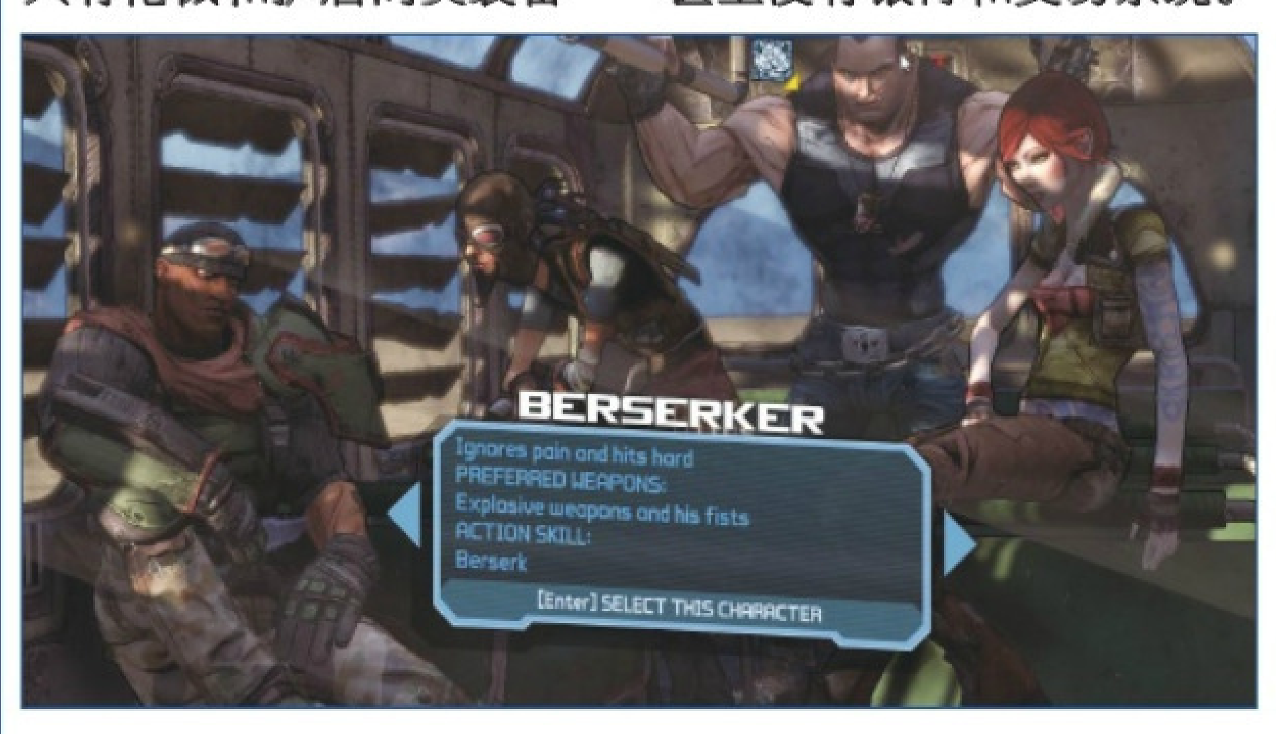
《魔兽世界》玩家都熟悉的装备系统（他们怎么能这么懒呢，白——绿——蓝——紫——橙……连给装备等级换换颜色都不肯），还有那几乎无人不知、市面上比比皆是的



绿装、蓝装、紫装、橙装……是的，标识装备分级的颜色和《魔兽世界》一模一样

天赋/技能树……Gearbox Software的设计《边境之地》的思路很简单：咱把卖座游戏的卖座要素凑到一块儿，这游戏还愁不卖座吗？

在《边境之地》的世界里，你几乎可以在任何场景中轻松地找到一个马桶，并且在掀开马桶盖后发现一盒弹匣——这似乎就可以被称为“废土式黑色幽默”了，但制作组似乎特别钟情于这种托付给马桶的幽默，于是游戏中就满大街都是马桶并且玩家永远能在马桶里翻到弹匣，让人怀疑潘多拉行星的居民本来就是用马桶来藏弹匣的——这难道是在隐晦地展示世界设定吗？糟糕的是：除了藏弹匣的点子之外，制作组似乎没有想出其他的或类比或反衬的黑色幽默的点子，创意能力令人悲哀——职业设定上也足以体现这点：《边境之地》里一共有四种职业，每个职业都有自己的天赋/技能树，技能还分为主动技能和被动技能——但每个职业却只有一种主动技能，这就显得简陋异常，更不要说那粗糙到不值一提的职业平衡度——不同职业操作起来手感确实有很大差别，但这差别居然是主要体现在游戏难度上——仅有的四个职业里就存在一个几乎被公认为悲剧的“狂战士”：他不是名叫“砖头”，而是根本就是一块“砖头”——在其他三个职业都至少拥有一类具有代表性的枪械的时候，代表他的仅仅是一块“砖头”；《边境之地》继承了“打怪练级穿装备”的传统，“好装备”自然要成为玩家游戏的主要目的，但游戏里却只有枪械和护盾两类装备——甚至没有银行和交易系统。



在片头动画中表现得最为抢眼的“砖头”，在游戏中却是“最不好用”的角色



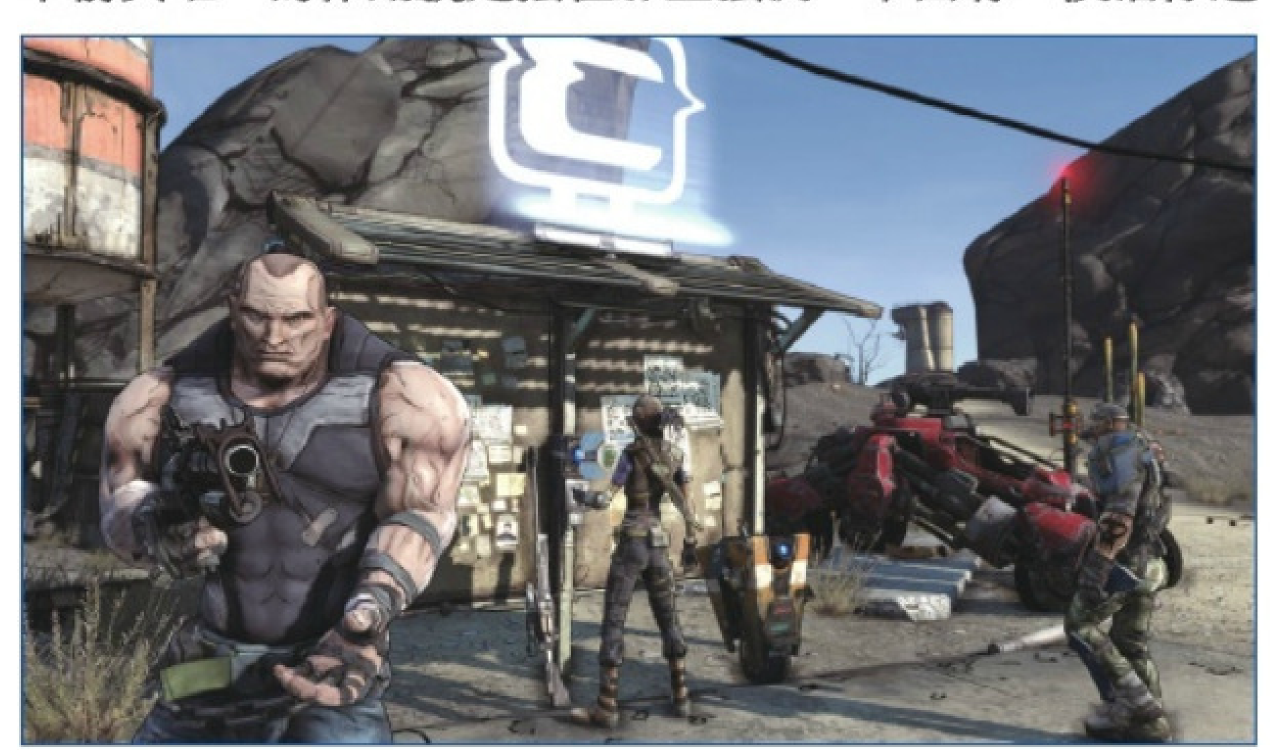


片头动画的欺骗性同样也表现在游戏第NPC刻画的匮乏上：动画中活灵活现的军火贩大奸商，在实际游戏中不过是个动不起来的木头人罢了

这在一款主视角射击游戏里算不上缺陷，但出现在了一款以“刷装备”为核心乐趣的游戏中简直就是匪夷所思；没错，《边境之地》中大多数枪械都有很出色的射击手感（忘了那彻底悲剧的外星枪吧，还有那绝大部分都是悲剧的火箭炮），但这对于制作FPS起家的Gearbox来说简直就是小菜一碟。可枪械手感毕竟不是一款游戏的全部，而与之同样重要的关卡设计却几乎沦为陪衬——这么做就完全不合格。《边境之地》体现出了模仿的诚意，但缺乏模仿的能力，最终造就的产物仿佛一大锅水煮杂烩却没加够调料，食之无味。

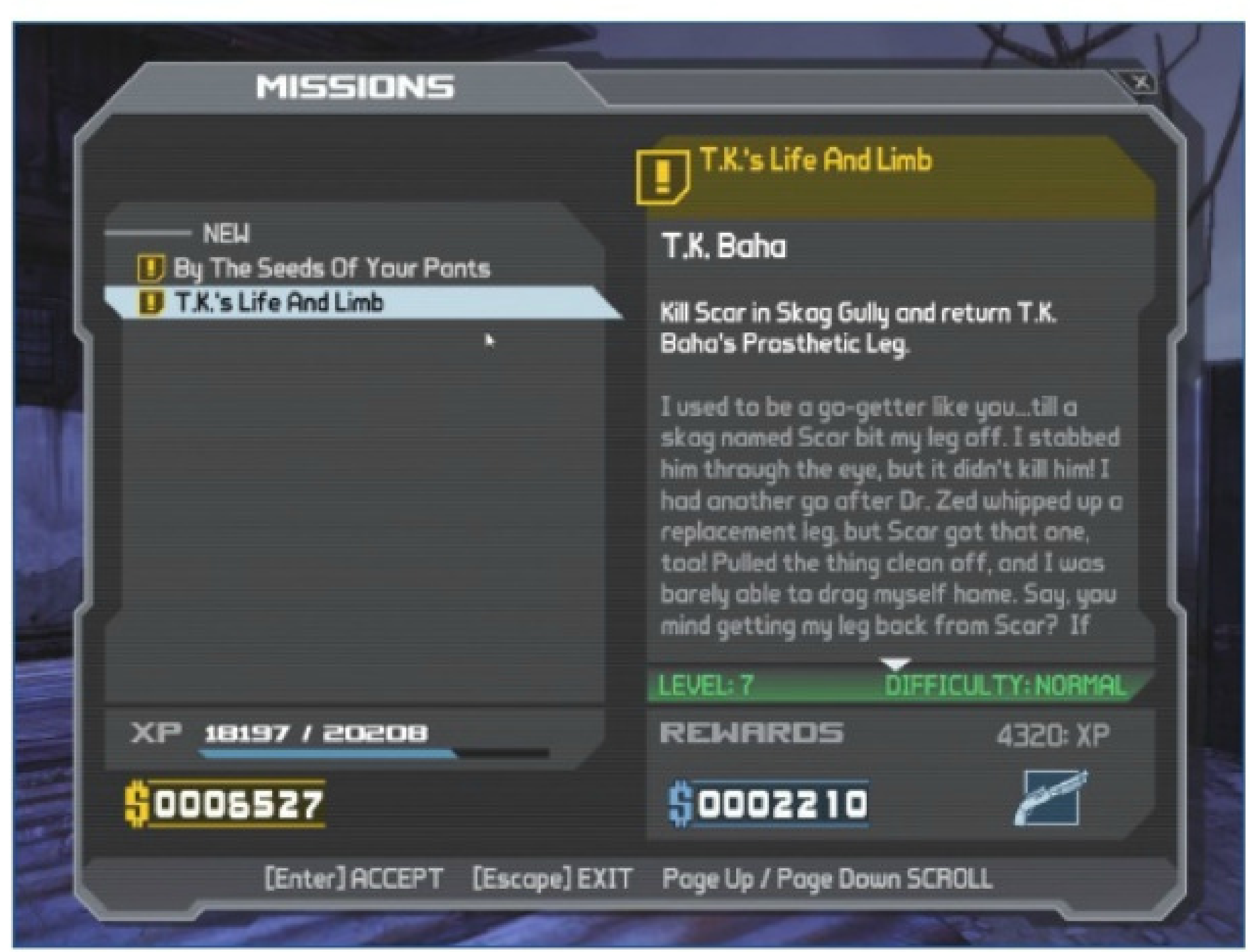
如果要模仿出RPG的精髓，至少有必要给玩家留下更多的选择和可能性，但《边境之地》从剧情到战斗毫无分支的线性发展可供玩家选择的只有二进制中的0或1：装备好、等级高，玩家就可以站在原地轰掉所有的怪物，还可以像绿巨人霍克一样的顶着Boss的攻击纹丝不动，但一只比玩家角色高几级的普通怪物就可以把玩家从一个副本的最南端一直赶到副本的最北端，任凭玩家拥有多么精准的枪法、多么高超的观察力、多么精妙的地形应用、多么出色的技能战术组合……统统没用！唯一的出路就是找个怪物等级低点的地方刷高了等级和装备再回来寻仇。这让《边境之地》成为了一个毫无挑战性的游戏：如果你无法赢得一场战斗，你并不需要提高操作技术或者对加深对关卡设计的了解——因为原因这只可能是你等级不够高或装备不够好。当然，这种设计的缺失却意外的造成了积极的效果：无需大脑的游戏体验过程加剧了玩家对装备和等级的渴求，鼓励玩家变本加厉地沉迷在“爆头秒杀”这种恃强凌弱的快感中。《边境之地》的游戏体验就是一边升级一边发掘更好的装备，然后去虐待低等级的怪物，再升级、再刷装备、再去虐待表现得更差劲的怪物……如此循环。载具的加入和“刷箱子”等设计更成为了加快游戏节奏的催化剂——但加快的并不是主视角射击成分的节奏，而是角色扮演成分的节奏！Gearbox你们醒醒，角色扮演游戏可不是这么玩的！

即使是曾经对这款游戏爱不释手的玩家——（说到这里，南瓜头指了指体验过所有职业，总通关次数大于六次的地穴领主），也得承认这款游戏的所有要素都缺乏深度（地穴领主痛苦地扭过脸去并点了点头），Gearbox甚至用自嘲般的态度对待《边境之地》的任务系统和任务文本——游戏里起码有一半任务连句多余的话都没有，只就列出了任务目标和奖励，更具讽刺意味的是：剩下那一半任务里还有几个任务文本写得比较用心——直接表现为篇幅较长的文本在游戏中甚至都显示不全！他们做了一个长得像是可以下拉的箭头似的东西放在任务文本框里，但那个箭头唯一的作用就是摆在那里强调“下面有一段话你还没看到，而且你也看不到”……看到那个箭头的时候，你难道不觉得自己的智商受到了侮辱吗（南瓜头再次指了指地穴领主，地穴领主再次痛苦地扭过脸去并点了点头）？


留下买路财？这位大哥，我想给你也给不了啊……虽然这是一款可以“联机刷装备”的游戏，但它就连一个哪怕简陋点的交易系统都没有



很多刚玩到这里的人都打不过这个大家伙，但只意味着一件事：你应该去练到更高的级别并刷出些更好的装备



你看到那个任务文本栏里的箭头了吗？但制作人员可没看到……

综上所述，每个方面都显得乏善可陈的《边境之地》堪称是这个时代最典型的快餐游戏文化的代表：量产创意、速食娱乐、飞速遗忘。面对着这颗连《刺客信条》都

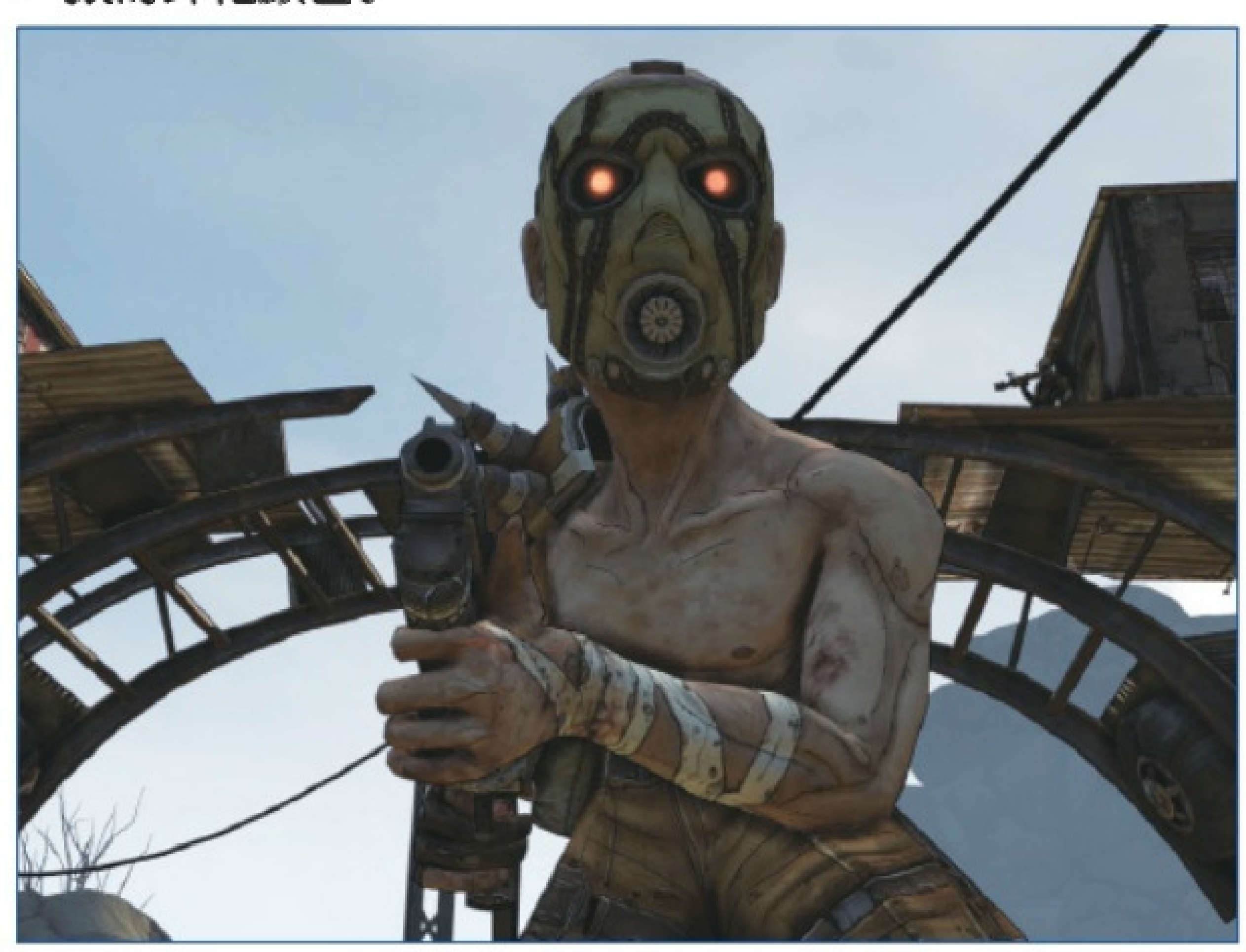


如果《边境之地》真的成为了“2009年度最佳次时代游戏”，我宁可移民潘多拉也不愿和糟糕的游戏界共处同一星球……

能卖出800万，连《边境之地》都能被提名为“2009年度最佳次世代游戏”的星球，我不禁要质疑：生活在这个星球上的玩家究竟能有多么空虚？

说到这里，南瓜头又一次指了指地穴领主，地穴领主这次只是痛苦地点了点头，并没有扭过脸去，只听他用悲痛的语气说道：“我，我脖子扭了……”

好吧，要在2009年里挑一个“你痛快，我就不痛快；我痛快，你就不痛快”的游戏其实并不容易：现在的厂商都精明得很，知道做游戏想赚钱就要做到“不求出彩，但求无过”。所以如M.D.K或者Max Payne这种带有鲜明个性的优秀作品已经几乎绝种了。厂商们越来越不愿意开拓和进取，越来越衷情于稳妥的策略，浑浑噩噩地在游戏业主流中随波逐流——用一个流行语来形容，就叫“划水”。在《魔兽世界》里，打副本“划水”可能会导致团灭，而在游戏行业里，如果游戏厂商都“划水”，带来的结果就是整个行业变得暮气沉沉，久久缺乏令人精神为之一振的鲜艳颜色。


你们就不能停止“划水”，把DPS、治疗量和仇恨都重视起来吗?

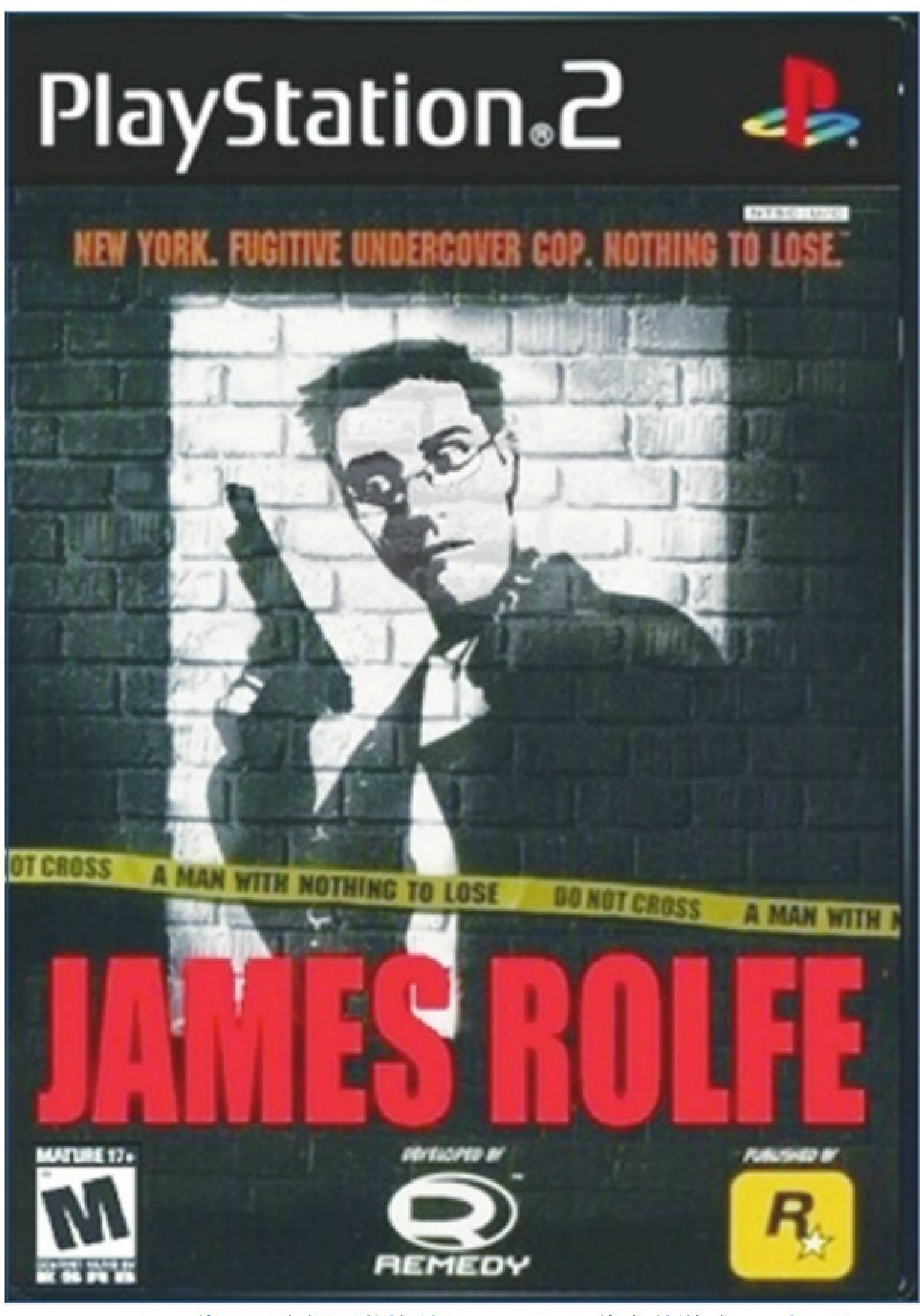
当然，获得2009年鹰头马“年度最佳游戏音乐奖”的《边境之地》片头曲在这里也同样应景：人们还要糊口、还要付账，而钱不会长在树上……这也是游戏界那“永不止息的恶”的根源吧。

想黑《梦境杀手》？你就要先跨过我的地穴呀！

■ 地穴领主

"被称为'第二人生射击游戏之父'的James D.Rolfe Ⅱ，同时是射击游戏不朽名作'HELLO'的开发者'ie explorer'的创始人，他曾这么说过：了解一个游戏，要从了解它的开发过程开始。"

——地穴领主



ie explorer为PS2主机开发的以James Rolfe为名的游戏……好吧，这只是个恶搞

"抱歉，上面那句话是我编的。我对不起《第二人生》、'喷神'James D.Rolfe、HALO、Internet Explorer、id software及其创始人，'第一人称射击游戏之父'John D.Carmack Ⅱ。"

——地穴领主

"曾于2007年前后供职于mindware工作室，并参与过《止痛药——嗑药过量》（Painkiller——Overdose）开发工作的的策划们在两年间纷纷遭遇了人生中最大的不幸之一：回老家结婚，他们就像没了戏份的龙套演员们一样领了便当就头也不回地离开了。等到《梦境杀手》被排入开发日程的时候，满满一屋子的美工、程序员和编剧才发现那些忙着带着自家孩子练习打酱油的前任策划们已经难以胜任这份工作了，他们需要一个新的游戏策划——'年轻



以"喷神"之称而闻名世界的游戏评论家James

人玩过的游戏比老家伙们看过的在线视频都多——这样才能有很多点子'工作室里有些老员工这样表示，而另一些同样老的老员工则表示'不，老家伙干农活时用过的金坷垃比年轻人吃过的蓝蓝路都多——游戏体验哪里比得上人生阅历重要'。接着他们打了一架，两败俱伤的战况让双方都做出了妥协：最后他们找了一个没怎么玩过游戏，也怎么没干过农活的，年轻人都认为他老、老人都认为他年轻的家伙。结果我们都看到了：最终担任《梦境杀手》策划工作的人显然只玩过一种游戏：光枪游戏。"

——地穴领主



走到一个场景，杀光一批敌人，再走到下一个场景，杀光下一批敌人……这就是光枪游戏，而全世界最雷的《死亡火枪》正是一个光枪游戏——等等，我可没有在黑光枪游戏！

"抱歉，上面那段话也纯属虚构，如有雷同……那就不是巧合，而是寂寞了。"

——地穴领主

《梦境杀手》是这样的一个游戏：就算随便哪个关卡中的大多数场景被原封不动地放到《寂静岭》里，也不会让玩家产生什么突兀的不协调感；用它的故事架构和世界设定去做一部美剧，观赏性应该不会比《豪斯医生》逊色多少；如果这个名字被持续沿用多年并造就一系列作品，那么该游戏女主角的人气甚至可能超越《古墓丽影》中的劳拉；就算把这个游戏做成清版过关的ARPG，也可能会引来一些追随者……



《梦境杀手》有着很酷的场景、很酷的故事和很酷的角色——就像游戏封面上主角的纹身一样酷！

而现实中该游戏的尴尬处境是：一个糟糕程度空前绝后的策划把制作组所有的诚意、游戏所有的潜力全毁了。没错，2009年的Mindware会做FPS用的场景、会讲适合FPS的故事、会在FPS中塑造人物……但惟独不会做FPS！这一处境让《梦境杀手》成为了一本教科书：可专门用于教授"如何把一个游戏做得很有诚意但同时又很糟糕"这


但是，作为一款FPS游戏，它的所有亮点都被FPS成分拖了后腿……

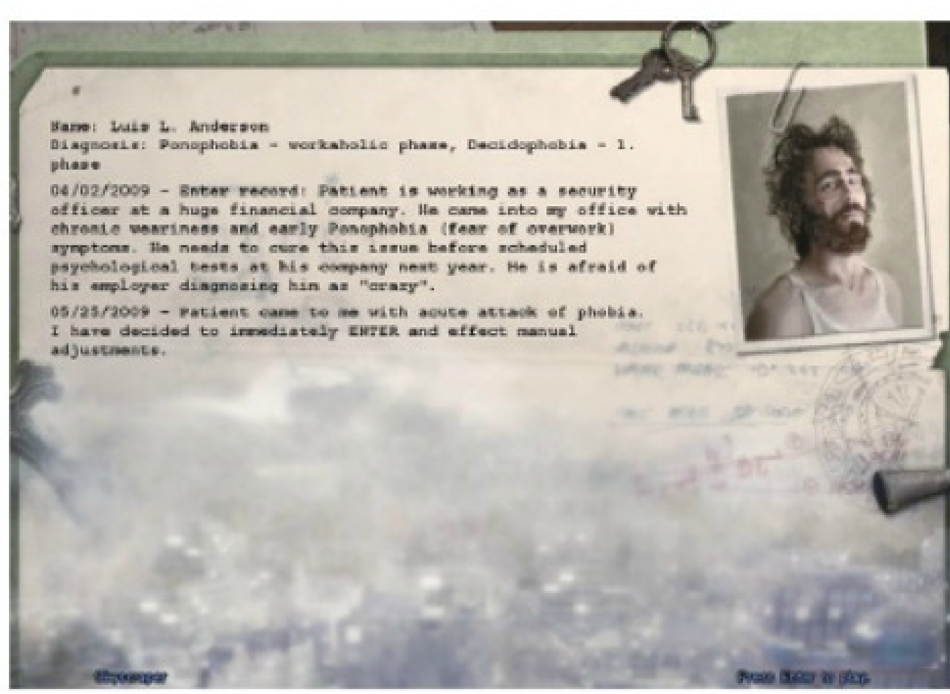

它到处都能表现出足以成为高素质作品的潜力，但只要能意识到自己是在主视角下玩射击游戏，玩家对游戏的印象就会一落千丈……

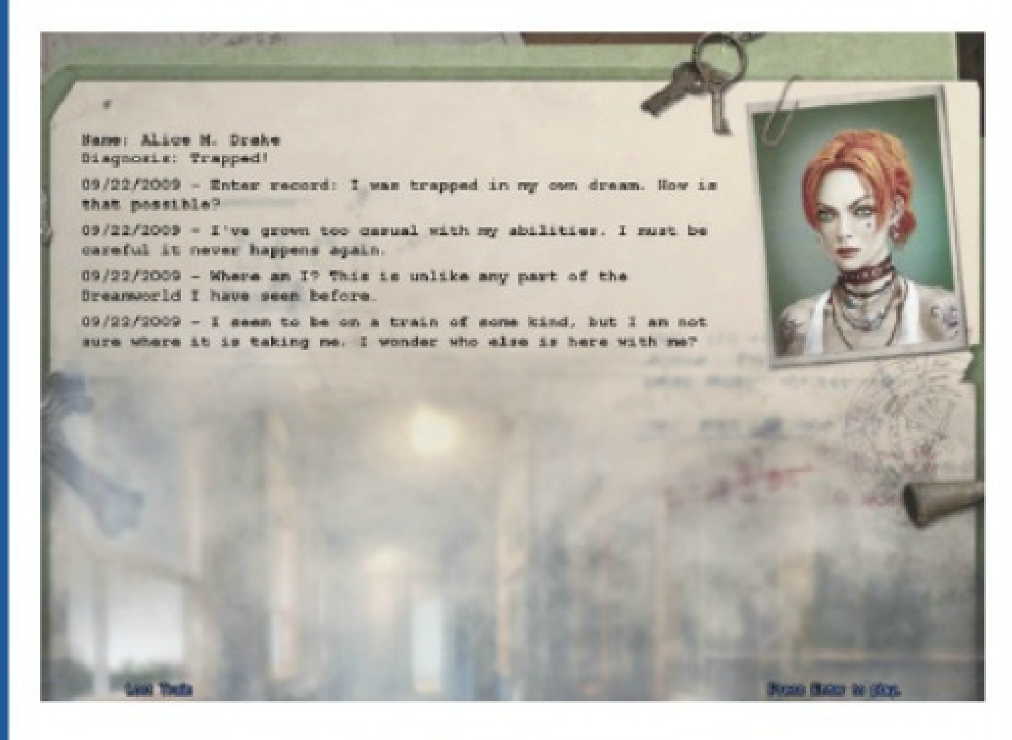
门课程，糟糕到让人几乎无法接受那些诚意，同时却又有诚意到让人几乎不忍唾弃它的糟糕……

游戏的主角是一位拥有特异功能的心理医生——但她在游戏并没有卖弄什么渊博的心理学知识，只是时刻都在展示自己的特异功能罢了：在幼年时频繁遭受恶梦侵蚀的恐惧中，她突然查觉到自己拥有主宰梦境的能力——无论是自己的还是别人的梦境：她可以把那些在恶梦世界中横行的令人产生恐惧感的玩意轰杀至渣，而这同时能够治愈人们对某些东西的恐惧症。在给形形色色的恐惧症患者的治疗过程中，她在各个光怪陆离的梦境世界中穿梭，并逐渐发现了同样具有主宰人们梦境能力、奴役人们恐惧根源的生物，这种生物也发现了她，并且再次侵蚀了她的梦境并试图摧毁她……这就是游戏的情节梗概，"进入患者的噩梦，通过轰掉患者所恐惧的东西来治愈他们"，多酷的想法！而且那些噩梦的设计也很酷！从常见的蜘蛛恐惧症、恐高症到冷门的加班恐惧症、儿童恐惧症……种种以"Phobia"为词根的症状在游戏中皆通过风格迥异的场景和敌人得到了诠释，由于游戏的场景定位于各种恶梦之中，场景的切换和衔接就可以表现得荒诞无稽，而设计师则在一些关卡中将这些荒诞表现得淋漓尽致。不幸的是，在这些精彩的场景中，玩家所能做的只有一件事：轰掉敌人，且轰掉敌人的过程还不如欣赏场景有趣……

作为一款主视角射击游戏，《梦境杀手》对关卡的把握和对枪械设计感的调整完全不愧对"悲剧"一词，游戏颇为大胆地取消了枪械后坐力甚至子弹数量等设置，玩家完全不需要担心开枪轰不到准星，也不用考虑节省子弹，但如果有人以为这样就能"轰杀得更加豪快"，就会被这游戏狠狠抽打一顿：匪夷所思的设计比比皆是，比如玩家不能同时拥有两种以上的武器以及枪械的功能定位模糊：似乎是出于"平衡"枪械的目的，设计者特意给梦境中这些不需要换弹夹的武器设计了开火的"冷却时间"——这样，游戏中三种需要持续按住鼠标左键来输出伤害的枪械就悲剧了，因为大多数时候这些武器两次持续射击之间需要的间隔与游戏中频繁发生的的高强度、长时间战斗格格不入……同样，可能是出于营造"真实度"的考虑（但这个游戏都已经定位于梦境世界了，都已经取消后坐力和弹药限制了，还真实个什么劲啊！），设计者对于一些爆破性武器射击时可能会对玩家自己造成伤害这一点显得非常执着：我相信大多数玩家在游戏中的第一次死亡经历都是由于使用转轮机枪的副武器——火箭筒近距离轰炸敌人所导致的，只要能坚持玩下去，还



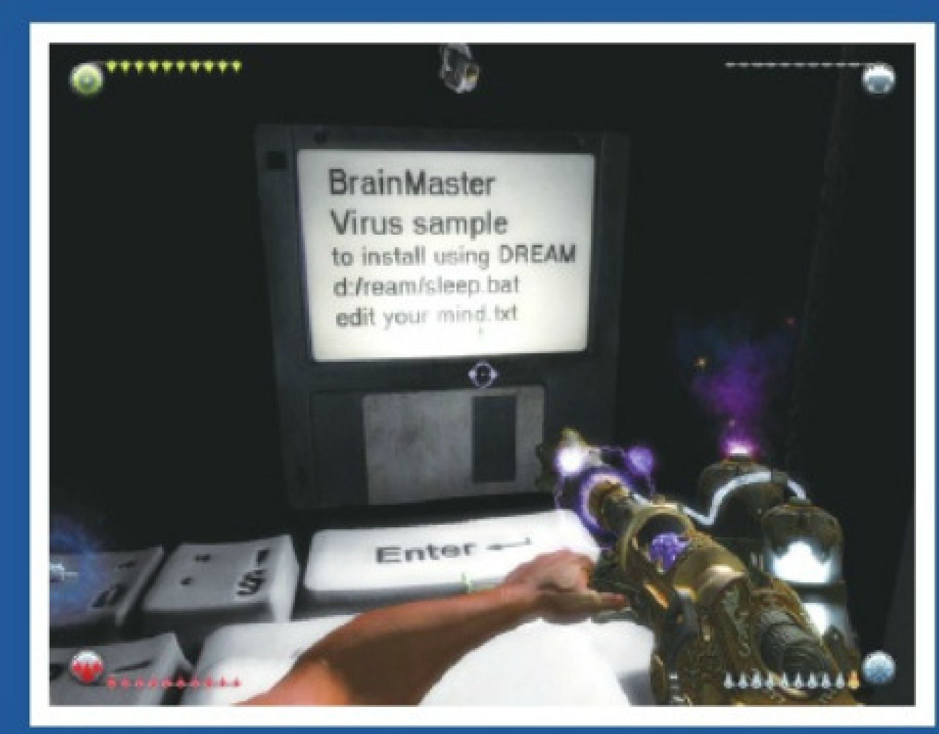


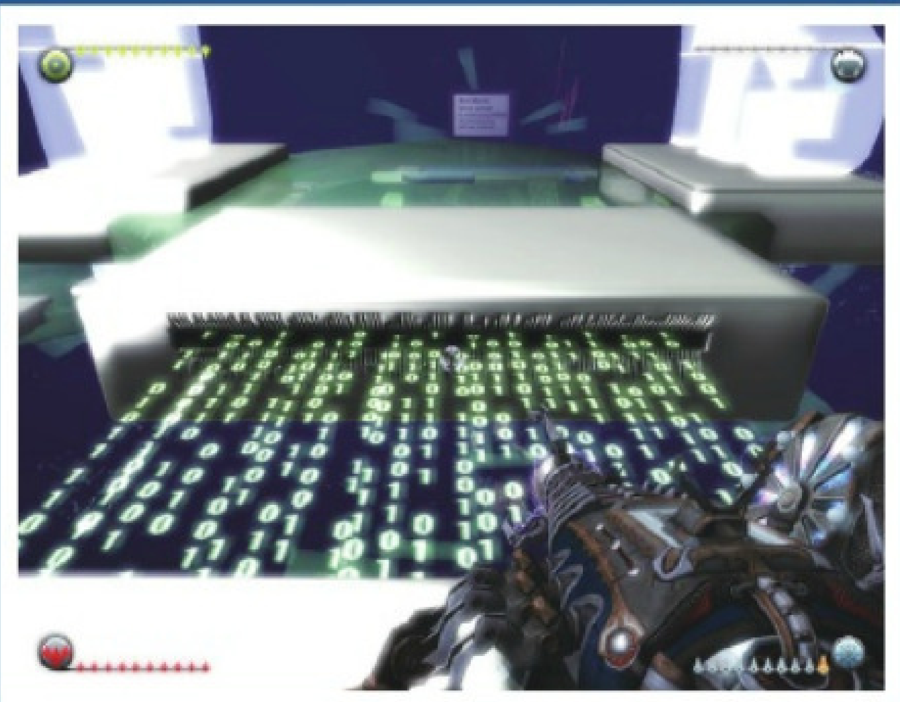






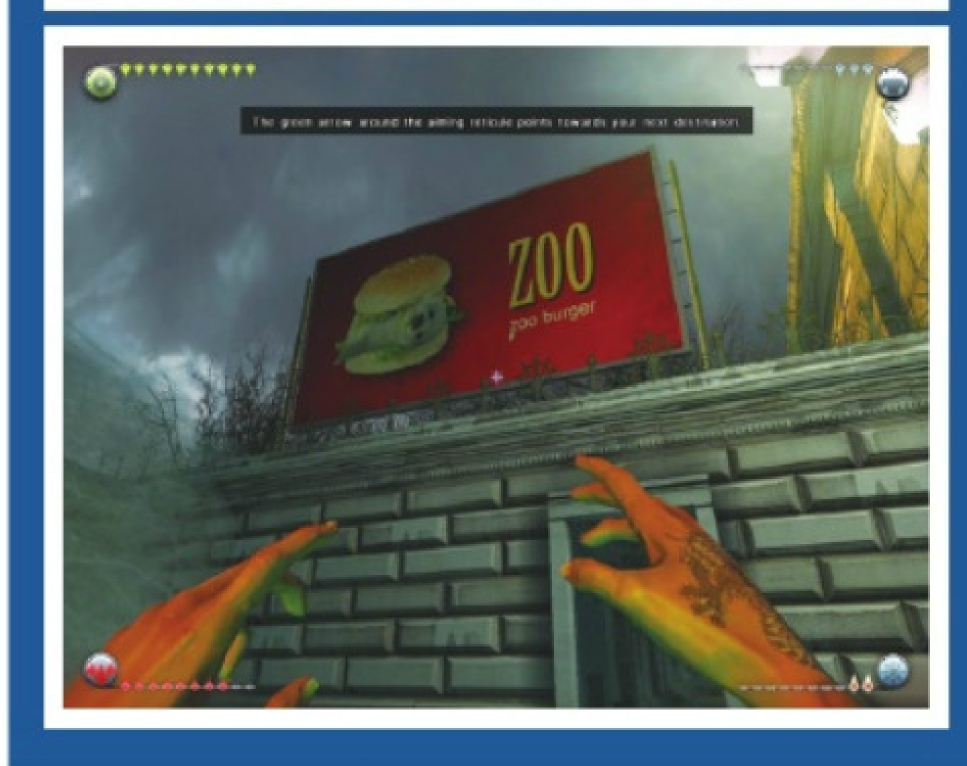
每个关卡开始前的读取画面是记录患者病情的病历卡，
上面简要地写着病症和诊断经过，游戏终期还通过这种
方式交代了主角幼年时特意功能觉醒后的遭遇



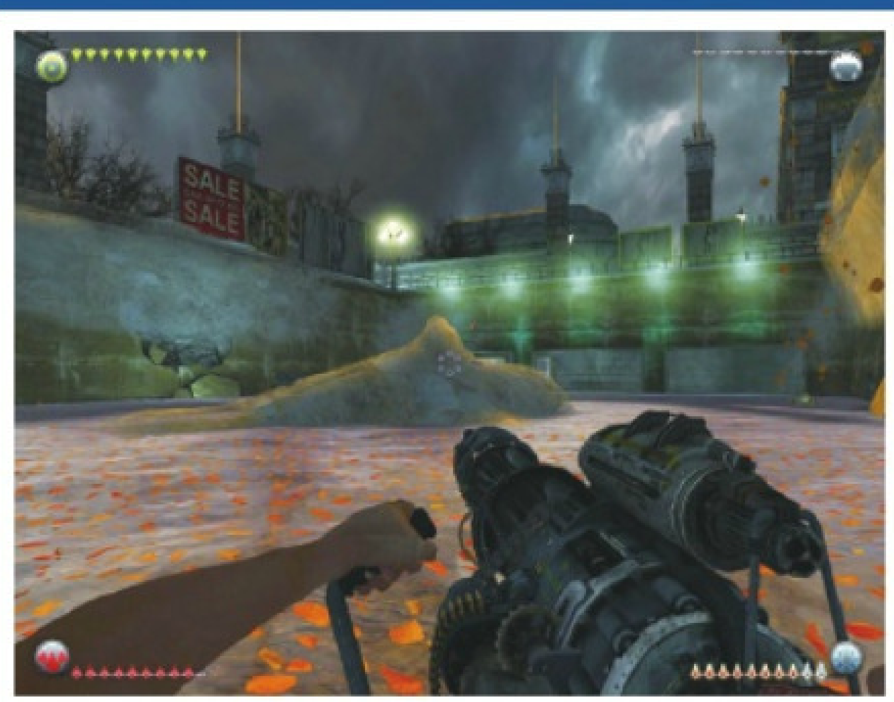


















动物园里被涂出蜘蛛图案的观光地图、办公室里高速滚动播放着“我爱我的工作，我爱高强度工作”的洗脑标语、餐馆的广告写着“新鲜的熊猫肉”，夹着可爱的海豹幼崽儿的汉堡包、海洋馆里被蛛丝裹住的海豚尸体、充满二战时期风格的工厂……游戏中的精彩场景几乎没有重复，充满诚意

去，还至少会有一次在游戏中后期因为使用榴弹发射器近距离轰炸敌人而导致的死亡经历——这两种“大杀器”轰起敌人来判定很奇怪：经常与各种敌人擦身而过，目标却毫发无伤，但炸起玩家自己来却一点都不含糊，就这样，在大量主视角射击游戏中被用于给玩家带来把大票敌人一击轰杀至渣的快感的武器，在《梦境杀手》中成为了因手误、手滑和手欠而自杀的利器和低难度游戏下挫折感的主要来源。哦，为了向这些无药可救的枪械扔出救命的稻草（同样的一根稻草也可能会成为“压垮骆驼的最后一根”），设计者还强调了一下“武器升级系统”——玩家需要在杀敌的过程中收集随机掉落的金色球体，收集到一定数目玩家手中的武器就能够……改变造型。武器升级所带来的属性上的微妙差距实在是不明显，打个比方说，如果你能在CS里察觉到USP或M4A1上消声器后的准确度的提升或威力的降低，那么……请记住《梦境杀手》是一个可以把那种程度的准确度和威力变化完全忽略的游戏。武器造型会变得越来越威风也许是唯一值得称道的地方——但这个游戏的美工实力早就通过各种要素得到证明了——就像那些要素同时也证明了策划的无能一样，这个不能从上一关继承到下一关、一旦死掉就会前功尽弃、割掉重练的武器升级系统完全无法让任何人对那些不打算使用的武器重新提起兴趣——比如说一把升到满级、在视觉效果方面已经能伴随子弹喷出雷光的转轮机枪在实战中还是那么“挫”——每持续射击七八秒，就要歇上两三秒——这让它更像是一把需要频繁上弹夹的小型冲锋枪，其他的武器也是，无论升级后的造型有多“威”，用起来还是和没升级一样“挫”。





战斗的难度并不取决于敌人的数量或种类，只取决于你手里是握着很“挫”的其他枪还是很“能打”的散弹枪

是的，悲剧到这里还没有结束，因为游戏中总共只设计了6种武器，其中有5把枪械，排除因为持续开火冷却时间的存在而实用度打了三折的转轮机枪、热线枪和电磁炮，再排除只能用于制造悲剧的榴弹发射器，枪械里真正实用的就只剩下了开火频率稳定，近距离威力奇大无比的散弹枪了……这把枪确实能陪伴大多数玩家度过大部分游戏时间，但与其他枪械的失败设计相比，它的实用显得异常沉重……嗯，异常沉重。





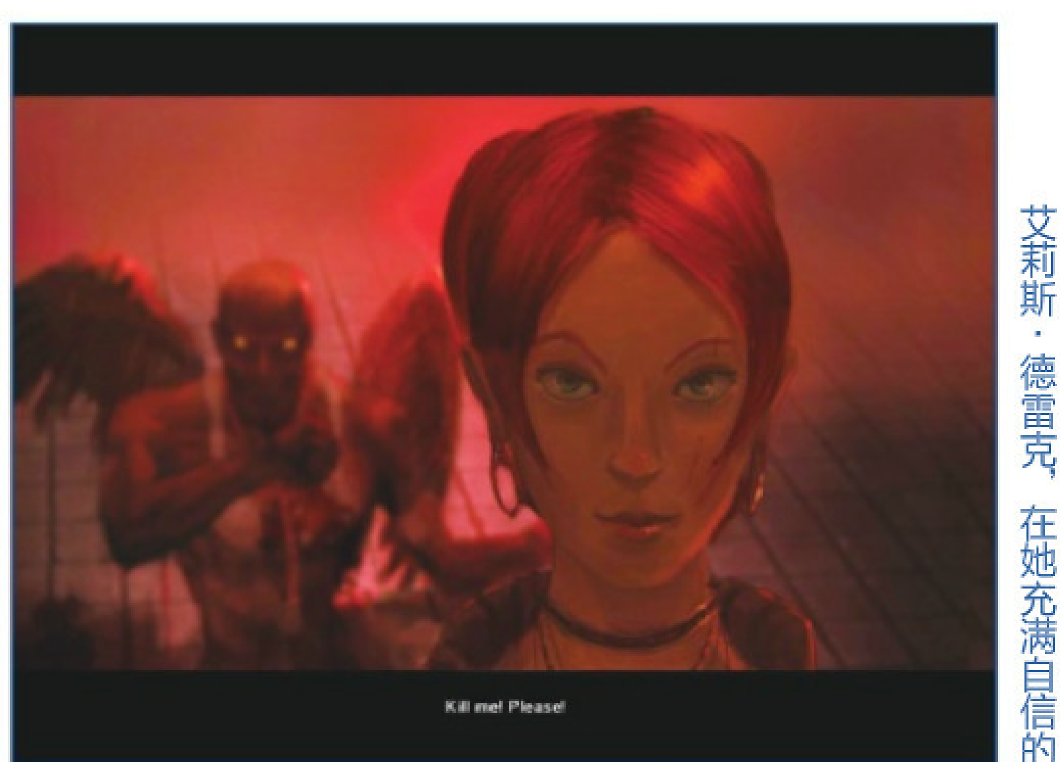
糟糕的战斗设计让很多玩家不能一路忍受到"疯人院"一关，也因此无法见识到"羊叔的电休克治疗室"这个场景和"羊叔的电击使者"这种怪物……

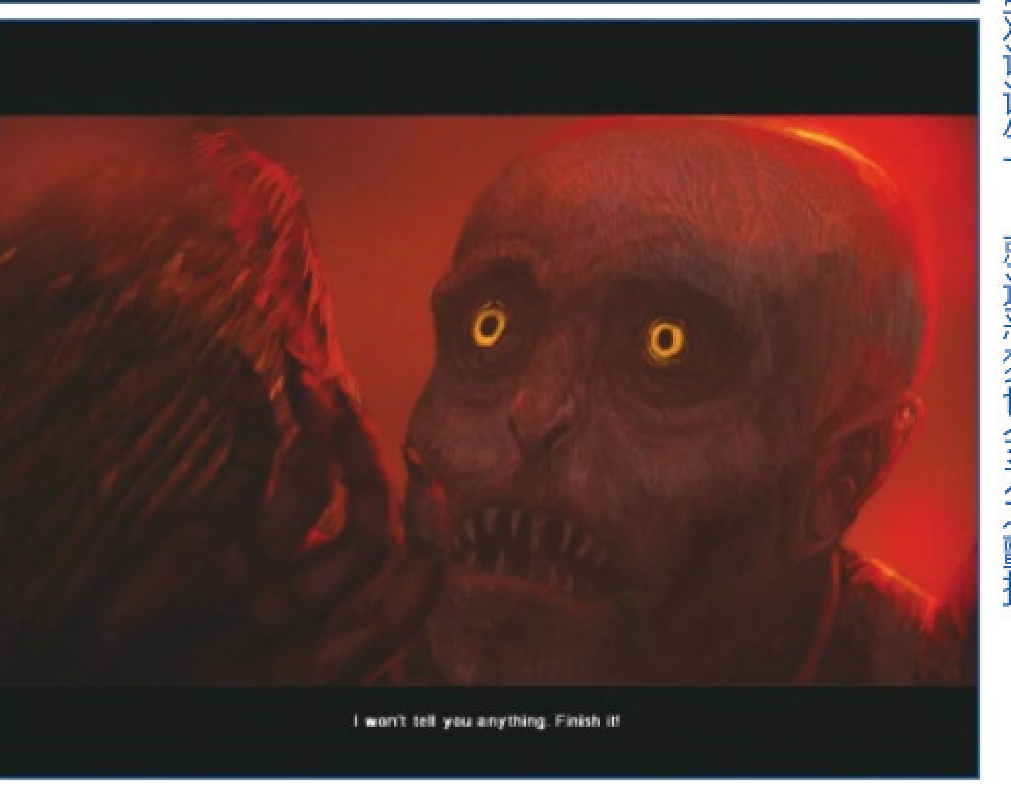
但是，即使这是一个由"由打开的门走进一个房间——杀掉一片敌人——由打开的门走进下一个房间——杀掉下一片敌人……"的流程所填充起来的游戏，即使这个游戏连杀敌过程都是由各种悲剧填充起来的，即使这些悲剧无处不在，时刻都在经由莫名其妙的枪、大起大落得太快让人无法适应的血量、平时没什么存在感，一旦有存在感就只意味着麻烦的特异功能能量槽、本应用来满足玩家杀戮欲望，但实际体验起来总让人觉得"少了点什么"，充满遗憾的狂暴模式……等等只有策划才可能犯下的低级错误和只有策划才能做出的无脑设计在玩家耳畔低吟"放弃吧，删游戏吧，别玩了……"，但我却被游戏中那些用诚意打造出的场景所吸引，带着探索梦境的欲望、体验剧情的冲动，完完整整地经历了这款游戏。生铁老爷给我的建议是"主视角射击这种游戏，要玩就只能玩一流作品，要不就别玩。"我非常赞同——如果你要坚持完成《梦境杀手》这款游戏，请务必把它当成一个忘了做出强制推进场景和自动行走的光枪游戏来玩。只有这样，你才





游戏中的很多怪物设计非常出彩，比如巨大化的玩具兵和那些像是从《寂静岭》里穿越来的疯狂小人儿，遗憾的是数量的泛滥和无时不在考验玩家忍耐极限的战斗时长让这些东西的表现令人反胃





艾莉斯·德雷克，在她充满自信的戏谑语气下，就连恶梦也会为之颤抖





当然，通过重温她儿时的恶梦，我们知道她也有自己恐惧的东西：曾经抓住幼年时试图从医院的监禁中逃脱的她并伤害到她的机器人，以及肥胖、变态的医生

可能体验到这款游戏在一个能力空前平庸的策划的糟蹋下仍无法掩盖的种种可贵之处——比如游戏中那位充满了魅力的女主角。

Alice M.Drake，一个在与自己童年的恶梦相对抗的过程中成长起来的女孩儿，一个立志与全人类所面对的恶梦——以及隐藏在恶梦深处的阴谋对抗的心理医生，一个在无论多么疯狂的梦境中都能保持沉着冷静、无论面对着何种威胁都能以戏谑的语气应对，就算是在与控制自己梦境的生物的决战过程中都不忘了借对方挑衅的句式揶揄对手一句——在这个连枪械都能失去存在感的主视角射击游戏里，这位女强者却在整个游戏过程中没有一句多余或软绵绵的台词——无论是对患者的安慰，还是在危机中的自言自语，甚至包括在面对层层敌人的包围时所表达的轻蔑。当你面对那些层出不穷，以后浪推前浪之势从各个方位毫无预兆地出现并对你只顾一阵狂啃的怪物们突然感到一阵厌倦，几乎想摔开鼠标退出游戏的时候，你还能指望这个游戏中出现什么能够让你的精神为之一振的东西呢？Alice做到了，她就像是从港漫里穿越到这个游戏中的强者一样总能说些很“劲”的话（尽管该游戏用英文是表达不出这种语气的，但玩家可以脑内补完嘛！）：“你们这班废柴就还未够班啊！”“又有谁能停止我了！”“哼，战斗力只有5的渣滓！”诸如最终Boss刚放出“同归于尽吧”这等狠话，Alice就底气十足地接了一句“啐，要死的就只有你”之类的段子总能时不时地出现在游戏里。比如在游戏的结局处，Alice战胜了主宰自己梦境的生物，那家伙已经奄奄一息却还像试图给电影强行安插续集的悬念一样说些蹩脚的威胁：

“你以为这样就都结束了吗？”

“不，但至少你完蛋了。”

“你可以轰下我，但就有其他家伙会取代我呀！”

“我就可以将他们尽数轰下呀。”

“你不能同时守护所有人的梦境，但我们就能多管齐下呀！”

“啐，你这废柴，就只会放狠话吗？”

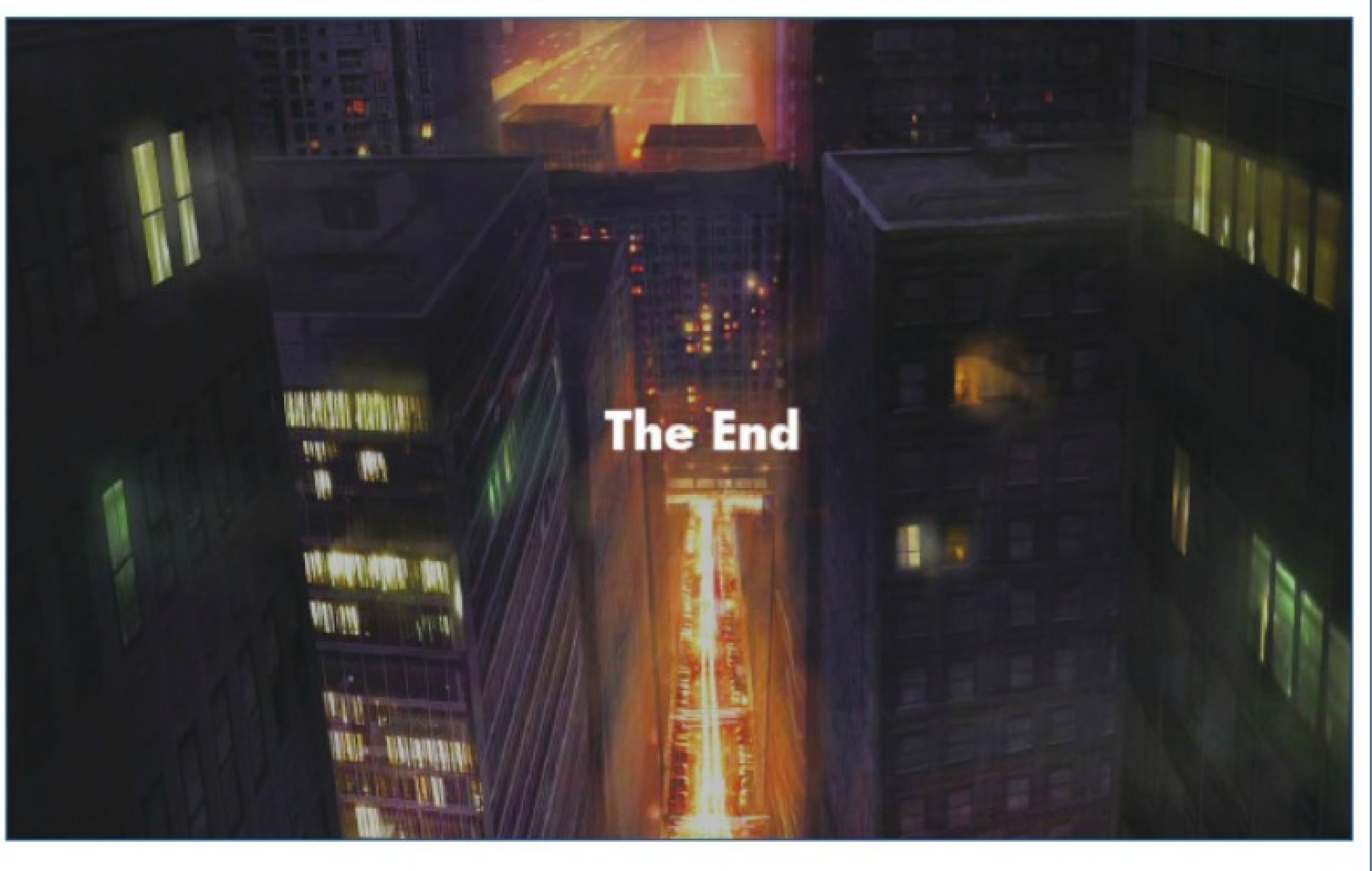
……

于是，游戏就在Alice足以战翻一切的自信下圆满地落下了帷幕——作为女性主角，却没有留下“未完待续”这种娘娘腔的东西，这也能算是战力逆天的明证了！

好吧，把游戏中的对话脑补成港漫语是我的不对，但能传递这种感觉的游戏实在是够罕见的。劳拉·克劳馥的传奇成就了电子游戏史上经典的“女强人”形象，而艾莉斯·德雷克则具备成为一代“女强者”的潜力——当然，《梦境杀手》的“枪枪枪”部分的糟糕表现和因此得到的普遍低评价导致这个形象几乎不可能成为“经典”了。

而我认为这是值得为之感到遗憾的。

一款“枪枪枪”游戏糟糕的“枪枪枪”成分会在很大程度上毁掉这个游戏的全部亮点，但《梦境杀手》却以其亮点和糟糕的“枪枪枪”成分的强烈反差证实了两者是可以被分离对待的。综上所述，《梦境杀手》活该被喷，但并不应遭受全盘否定的遭遇，今天我要说的就是这些，谢谢大家。



谁敢黑《潜行者——普里皮亚季的召唤》，就把他扔到普里皮亚季去！

■ NukeCoke

10年前要是有玩家提到"带舌音的蹩脚英语"，那八成是在说《红色警戒》。如今乌克兰人终于将更加纯正的"带舌音的蹩脚英语"以AK-47般的冲劲扔向玩家。在这个前有《雷神之锤》，后有《半条命》的世界上，猛然杀


美丽的自然风光再加上一点重工业遗迹，这就是《潜行者》的主要味道

出一款东欧出品的FPS，谁能想象出它是什么样子？伏特加、重工业遗迹、苏制武器……具体点，再具体点……也许这个游戏中的山是爬不上去的，水看起来像一块果冻，人物模型极为粗糙，所有的枪械都使用同一个音效，没有手榴弹，所有建筑物都走进不去，人物走到地图边缘会被卡住，所有NPC的长相都有斯大林或列宁的风韵，玩15分钟就会死机，玩30分钟会忍不住删除游戏……

事实证明，《潜行者：切尔诺贝利的阴影》（下文简称：《阴影》）给了有如上想法的人一个响亮的耳光，或者说，灌了那人一满瓶Russian Standard伏特加。GSC这只初生牛犊的作品中自然存在着无数细小的硬伤，它给人


在《潜行者》中，你可以清楚地看见子弹走的不是一条直线，甚至都不是一条抛物线……


1979年的苏联电影《潜行者》。在科幻片的外表下只是一场三个老爷们的浪漫之旅

感觉很糙，就像你在民贸市场买到的苏制望远镜一样：用起来不错，可调节起来却有点不润滑。拿射击感来说吧，你可以理解为真实至极，也可以理解为糟糕到家（这一点到了它的第三部作品中都没有改变）。但是！咱要说的是"但是"：请看看那画面吧！即使对于画面党来说，这游戏的画面也没有什么好挑剔的，简直是远看山有色，进听水有声，春去花不在，人来鸟儿惊啊。再说故事情节，人


《阴影》的主角：杀气腾腾、身经百战、开车遭雷劈的大师级潜行者史特洛克，人赠外号"史小强"

家有1979年的苏联电影《潜行者》作为坚实的后盾，其导演是执导科幻大片《索拉利斯》的安德烈·塔可夫斯基，这还不够强吗？

《阴影》一出，无数人的夜晚便都砸在这个游戏里了：单纯的暴力爱好者可以在草原上追杀各色敌人（或者被敌人追杀）；富有探索精神的玩家可以废楼中寻宝（通常会被各种陷阱害死……）；专注主线任务的玩家在N个X打头的实验室中以爬一般的速度摸来摸去（您胆小就别关灯玩啊，不要像地穴领主一样自讨苦吃……）；路过党也可以在丰富的地貌中以低成本进行一次穿越之旅（不过



扔螺钉探测特异点是游戏唯一借鉴自电影的细节



电影中模糊存在的"许愿房间"在游戏中被具体化为一块发光的大石头——召唤着潜行者们的"许愿机"

他们见了酒吧就都钻进去了）……《阴影》不仅是一部FPS，还是一部开放式的FPS，这算是这部游戏中最最难能可贵的地方吧——那种可以自由地去登万仞高山、下无底深渊的感觉不是每个游戏都能够带给你的，你大可以拿出当年在《魔法门6》和《上古卷轴3》等主视角RPG的干劲来玩《阴影》。

这是一个人人都在高呼"创意"的时代，同时也是一个不出续作不罢休的时代，狗尾续貂的事我们见得太多了……这不，令人揪心的《晴空》不久就出来了。《晴空》在情节上是《阴影》的前传。可能是《阴影》先入为主了吧，玩《晴空》的时候怎么都打不起精神来……适应了《阴影》PDA地图系统的玩家乍一看《晴空》PDA中的那个地图时是多么摸不到头脑——那多出来的花花绿绿的圈圈点点到底是些啥？花了半天功夫才搞清楚。这一点玩过的人都知道。对了，还要说下《晴空》的开场。当镜头给疤面男那张老脸特写的时候，的喉头神经质地动了一下……天哪，这不会是本次的主角吧！"史小强"已经够对不起观众的



射线风暴是Zone内一种致命的大气现象。风暴到来时，漫天血红，犹如众神发怒。找不到掩体就等着被人搜尸吧



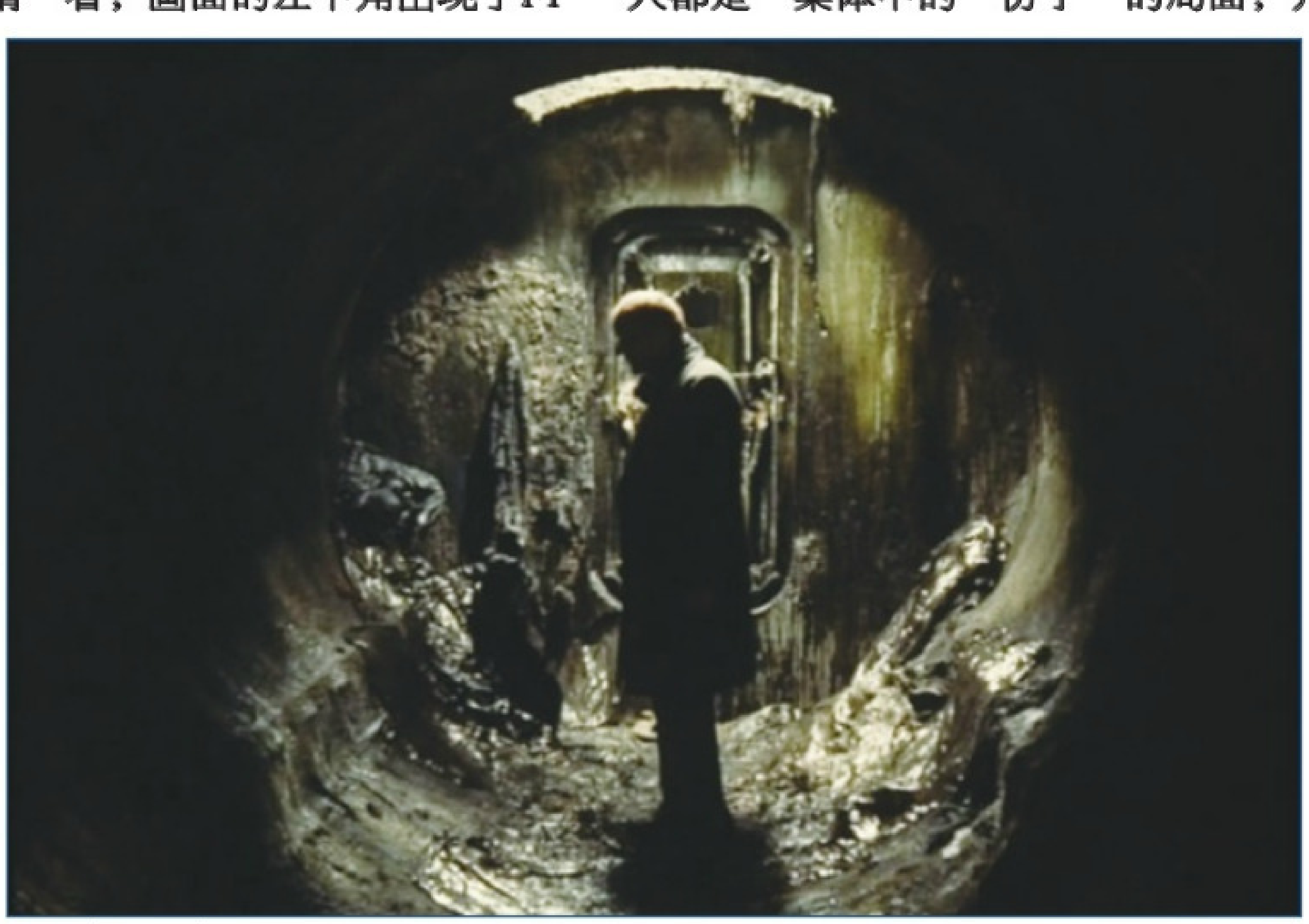
《晴空》的主角"疤面"："对不起，长成这样不是我的错……"

了，但好歹还是可以用瘦削来形容，如果伏特加喝多了，看起来甚至还有点俊朗。可疤面……（真的是金融危机下的产物啊）……好吧，您"疤面"就是我们这次的主角（又不是女人，要那么美干嘛），牛气冲天的"史小强"开车遭雷劈，可这"疤面"呢？上来直接被射线风暴给干倒了……更甚的是他居然没挂，颇有日式RPG主角的天命。同时我们这位"疤面"也不是以自由人的身份来到Zone的，看看你衣袖上的臂章就知道了，完全找不到当年扮演"史小强"时的无知和自由……顺便说下，穿越封锁线的任务在高难度下真是够要命，那机枪"突突"的，简直跟电影中拍得有一拼了。电影中一行三人被各种苏制甚至美制枪支扫射，居然毫发无伤，可我们的"疤面"不知要用多少个急救箱才能顶过去，不少玩家就在此处就放弃了（是放弃了不用修改和MOD来进行游戏……）。当然《晴空》也没有"那么"糟，新加入的枪械升级和神器探测系统都是相当棒的创意。可是，除了这个，还能找到什么让人眼前一亮的东西呢？对于玩过《阴影》的人来说，《晴空》看起来真的很苍白，它没有足够的料来唤起当年在《阴影》中的激情……《阴影》真的太难以超越了。

2009年秋天，《潜行者：普里皮亚季的召唤》（下文简称：《召唤》）终于来了……《召唤》出来前网上对它的看法无外乎两种：小部分人的看好，大部分人的"纠结"。这个"纠结"，并不是说人们会觉得《召唤》会以很差的形象出现，因为GSC将《召唤》做成和《晴空》一样水平的作品是非常非常容易的（本来引擎就相同，模型也通用，差能差到哪去啊……）。只是人们不想看到另一个《晴空》罢了。

进入游戏，熟悉的主菜单，熟悉的画面，熟悉的来自

荒野的似有似无的哀鸣……就跟第一次进入《晴空》的感觉是一样的。首先游戏给了主角一个身份：进入Zone调查事故的一名特工——普通而略带帅气的脸，普通而量产型的枪，普通而一尘未染的护甲，就这样平平安安地进入了Zone这块是非之地……嗯，没有“史小强”的惊天地也没有“疤面”的泣鬼神。跑两步看看，视野还是像以前那样模拟人行走身体的起伏而晃了起来——这对过去一段时间整日靠DOD、COD等联机FPS打法日子的“潜行者们”来说实在是倍感亲切。定睛一看，画面的左下角出现了F1至F4四个槽，就算“背后的号码是智商”的人也可以看出这个跟暗黑中“裤腰带”快捷物品栏有着点点的异曲同工。这个设计只是众多的例子之一，与前作生硬的设计作风相比较，《召唤》中一些苏俄味浓重的粗糙之处越来越少了。像以前交代重要剧情时，通常一个NPC会被扔到主角面前，你只能看见他的嘴唇动得要比一般的NPC频繁一些（双手还会有一些动作），同时耳边传来的舌音英语也多一些，对了，还有一个比日常对话要多出好几倍的大段文字被扔在屏幕上（这些都告诉你：这是一个重要的任务，请用点心），然后呢，伴随而来的是主角PDA一声清脆的提示音。其实，你可以把刚才那些东西统统无视，在接下任务后直接查看PDA中言简意赅的任务提示——FPS中的文本就是如此悲哀。到了《召唤》中，这一切都不同了，许多任务开始前会播放简短的动画桥段，视角也会被拉远，并加上旋转、渐近等手法，做出来还有真有点看电影的感觉。再进行一会游戏，你会发现这帮乌克兰人在《召唤》中的手法真的是更加老道了（就差大肆进军家用机市场了），他们连欧美游戏中常见的成就系统也加入了。左边是你多日摸爬滚打、打家劫舍、见利忘义后取得的种种成就，右边再给你来个“您所消灭的最强的怪物”……天哪，欧美那套讨好玩家的玩意他们学的可真快……不过这也难怪，毕竟他们主要是靠欧美玩家养着的嘛。


电影《潜行者》中一处在隧道中与心魔抗争的情节。游戏中玩家同样要在各种各样的隧道中与恐惧战斗。这点在《召唤》高潮的“穿越任务”中体现得更为突出

在谈到《召唤》的NPC设计前，先回顾一下前作中的情况：

玩家控制的角色来到一处营地。

玩家：“嗨，同志，最近好吗？”

潜行者A：“哦，最近没什么新闻。”

玩家：“……我能跟你一起走吗？”

潜行者A：“哦，没关系，别在意。”

玩家：“……那，知道附近哪有神器吗？”

潜行者A原地坐下，开始弹吉他。

玩家：“……#%￥@&*”

《潜行者》前作中的NPC们就是这样。除了千篇一律的那几句对话，实在是没有什么可以和玩家互动的部分（另一个最常见的就是在他快挂时塞给他一个急救箱，然后他就会成为你的朋友……）。大多数时候，他们只是火堆旁弹吉他和讲笑话的老外。有玩家发挥充分的想象力，利用可以“拖拽尸体”这一设计将他们（它们）用作移动仓库（还真拿人不当人啊）……如果想在这个游戏中找出比枪设还糟的地方，那就是NPC的设定了。好了，在NPC的设计上，《召唤》又一次出乎人们的意料。虽然大部分NPC仍旧是一脸死相+几句话绕来绕去，但是，即使是某年度最佳RPG的《辐射3》不也是如此么？《召唤》一改往昔所有人都是“集体中的一份子”的局面，开始大玩个人主义。永远乐观的瓦诺、千杯不倒的祖鲁、戒酒自励的卡丹、死里逃生的索科洛夫上尉……他们不再是前作中那些围坐在篝火边弹奏吉他的陌生人了。你可以冷血地认为他们不是你的朋友，只是用来帮你达到目的的工具，可要是一不小心记住他们的名字，一个热爱生命的人将无法逃避为他们命运的担忧。另外，游戏中后期那个“组队潜入普里皮亚季镇”的任务简直是游戏的高潮，主角与猪头机枪男祖鲁、中东瓦诺·“内贾德”等一票玩命的家伙共同面对那又黑又吓人的充满毒气和变异怪的隧道……嘿，这段情节真的可以媲美好莱坞大片——后有变异怪追兵，前有邪教团阻挠，除此之外还有把玩家屏幕搞得绿茫茫的毒气陷阱和永远都走不完的隧道……

游戏结尾处，是玩家和队友赶往救援直升机撤离的情节。当“你上飞机吗？没有回头路。”这一行字出现在屏幕上时，真的是让人难易抉择。以前在《潜行者》中一直想发了大财或许了愿然后离开这片伤心地却没有办法，


队友的火力并不算猛，但是站在他们旁边一起面对前方的黑暗多少会增加一些安全感


"猪头男"祖鲁，右手永远提着那支特制轻机枪，而左手永远握着伏特加……


瓦诺长着一张酷似内贾德的中东脸。他永远带着"乐观"这一Zone内最不需要的心态。此外，他还会向玩家"敲诈"一件全覆式防护服……

而此时给你一个正儿八经地离去的方式时却有点舍不得了（其实是游戏主线流程不够长，有点没玩够而已）。登机后视角一转，给普镇内的一座雕像来了个特写。想想过去几天在Zone内经历的种种。不行，赶紧用伏特加把眼眶里打转的泪水憋回去（啊，东欧游戏也玩上煽情了）……紧接着，一幅幅幻灯片配上平和的男声旁白，缓缓叙述着Zone内发生的事。这是《召唤》在结束前留给玩家的最后一个惊喜——游戏中主要NPC和营地的结局——这可是在前作中没有过的。天哪，如果你爱这个游戏却又打算暂时不玩这个游戏，那么千万不要看那些结局……因为它们只能将你的好奇心理和好胜心理再次揪起来，想要重新开局，将未解的谜团探个究竟。（嘿，这还真有点《辐射》通关后的感觉呢……）


离去前对一座象征苏联精神的雕塑的特写

好了，大家把纠结的情绪都冲到普里皮亚季的下水道里去吧。《阴影》作为基础，经由《晴空》的创新和过渡，《召唤》的好是理所当然的啊，可是之前为什么好多人都不看好呢？大概是被其它系列游戏的作风所影响了吧——这帮乌克兰人还真是未被世风污染呢。其实，之前对《召唤》的不看好都是因为想太多了，思维定势这东西还真害人。虽说《召唤》没有超越《阴影》（毕竟用得还是前作的引擎和大部分设计嘛），但它的确是一部真正有所进步的续作——从某种意义上讲，它也是一部转型成功的新作。嘿，如果《召唤》中的地图大小能超过《阴影》，任务数量和复杂程度再翻个倍，再加些劲爆武器，对话系统向《辐射2》靠近……（省略诸多妄想症般的设想）……那么本人在"2012"到来之前都不会玩别的游戏了。

讲台上的话音刚告一段落，台下便沸腾了起来——响起的并不是掌声或欢呼声，而是"换我上呀！我还没有说！""教练，我想发言！""该轮到我了！""桀桀桀，朕还要再黑十个游戏呀！"之类的嘈杂，这时在台下潜伏已久的大漠小虾突然现身，放出了一阵豪快的笑声"我就等你们说出这些话了！想发言吗？想评论游戏吗？想站到讲台上吗？你们这些家伙，凡自认不是废柴的就跟我来呀！"

"专题企划和评游析道什么的，是不一样的！掠夺作者什么的，最讨厌了！"地穴领主高呼口号"写稿我就请客吃饭"冲到台下，"这不再是充满寂寞的专题了，这可是沟通！沟通啊！就像烟协成员的深厚友谊是从烟开始的一样，我这里的沟通就是从"枪"开始的……喂，不要走，你们都是我的翅膀啊！"





之前总有人说网络游戏不停刷新下限，但如果不亲眼见到，你便永远不知道到底多么下限，所以希望这款我们精心挑选的“下限”作品，能让你……眼前一亮！

你便估不到《帝国传奇》的下限呀！

■北京 鬼畜眼镜

在正式开始谈论这个游戏之前，我打算讲述一个催人泪下的故事，它的背景是这样的：据说，在这个年代，男人只要在25岁之前没玩过网络游戏，他的超能力就能够觉醒……

“这是哪儿的传说”并不重要，重要的是：25岁生日那天，我的超能力真的觉醒了。在那之后，我就拥有了“玩到的网络游戏越来越雷”的超能力——但这种超能力有什么用啊！“我能把这个点洗掉、重新换一个超能力吗？”我带着这个问题和装满各种网游客户端的硬盘忐忑不安地找到了小明斯基，但他用一句“我不是道具商城，不卖洗点水”打发了我……就在悻悻离去之时，我硬盘中的网络游戏收藏却令他虎躯一震、狂喜乱舞。







（左上图）这种超能力觉醒后，我感觉自己好差劲……
（右上图）这便是游戏中仅有的几个选项了
（左图）两个小的药的可以合成一个中的药……两个大的药可以合成一个特的药……写下这段对话的人是怎么通过语文科目的初中升学考试的?

“等等……你能给我演示下这个游戏吗？”小明的双眼放出巫妖王一般的光芒，用颤抖着的手拖着抽搐着的鼠标指针，对准了一个名为“帝国传奇”的文件夹。

“要玩一下吗？”我迟疑了半晌“你可要做好心理准备，这个游戏我昨天才玩到，这意味着它可能是迄今为止最雷的一个……”

小明点了点头。

于是，悲剧就这么发生了。

好吧，在阅读下面这段文字之前，你们可要做好心理准备啊：

首先，《帝国传奇》是一个……《暗黑破坏神》式的游戏，但这种说法并不意味着它具有在10年后还能从硬盘的坏道边上翻出来继续重复“打怪练级穿装备”这个过程的价值，请注意：我说的是《暗黑破坏神》，甚至不是《暗黑破坏神2》——无法否认《暗黑破坏神》在它正式发售的年代里曾经是一部杰作，但用2010年的标准来衡量，同样也无法否认《暗黑破坏神》的时代早就过去了。如果《帝国传奇》诞生于20世纪90年代



面对着这充满上世纪九十年代初风格的游戏画面，就算是3D眼镜也无能为力啊！

初期，它毫无疑问能够大红大紫——不幸的是它存在于人类迈进21世纪已近10个年头之际。你知道，如果《死亡火枪》和《沙漠巴士》能早诞生几十年，那么前者足以完胜DOOM，后者也能够引领模拟驾驶类游戏的潮流，如果《血狮》诞生于西木工作室成立之前，那么它只会是奇迹而不会成为笑料……而《帝国传奇》最大的问题就在于“生不逢时”……

好吧，别用那种眼神看着我，我还是把话直说了吧：《帝国传奇》仅仅落后了10年……

这10年的落后不是技术、画面、操作、游戏设计等诸多方面中某一方面的落后，而是全面的落后——一个最高支持1024×768分辨率的游戏，在窗口模式下连UI都不能完整显示；在大多数情况下，这是个可以“一鼠走天下”的游戏，但鼠标左右键功能定位极为混乱，甚至需要左右键同时按下才能实现完全可以通过单击右键完成的功能，道具、装备、技能图标不能用鼠标拖拽——双击左键是装备、使用，双击右键是丢弃——而游戏不对此做任何提示；至于游戏世界的面积和城市功能NPC的布置则完全可以作为反面教材用于总结“100个游戏设计应当避免的缺陷”……此外，该游戏不愧是目前市场上众多道具收费网络游戏中最为另类的一款——它甚至不具备自动寻路系统——别说自动走到NPC那儿，就算你想绕过一堵墙，也得手把手教屏幕上那个令人搓火的人物如何迈步，更别提玩家亲手操纵的角色还是个经常迈了几步就忘了自己应该去哪儿的家伙——如果它认为你点击的坐标离它太远，那么多半会只走一半的距离就停下歇脚……

哦，你问这个游戏怎么玩？当然是：首先建立一个角色（而且一个账号只能建立一个角色），然后角色出现在城市场景中，然后就去做新手任务吧，这新手任务的设计思路中规中矩，不过是路人甲让你去找路人乙拿把兵器路人乙让你去帮路人丙杀10只鸡之类的俗套，但如此传统的思路这个游戏中的表现就相当不俗！我拿到的那把兵器只有3点耐久度，10只鸡还没杀完手中的东西就消失了——彻底消失，不留丝毫痕迹，仿佛那东西就从来不曾存在过。新手任务除了要带领玩家熟悉NPC功能和功能NPC的位置之外，还要指导玩家熟悉游戏的特色系统不是吗？《帝国传奇》在这方面做得一点都不马虎，杀完鸡，路人就会差遣玩家去城外的棉花地里采集10团棉花——哦！采集系统……那是什么？能吃吗？这个游戏的所谓采集系统的表现就也非常不俗！当我看到自己的角色站在被称为“棉花田”的地方冲着比自己高5级的“棉花 10级”艰难地挥舞拳头的时候，我就不由得开始感叹自己人生阅历的不足——一个做完杀鸡任务到了5级的玩家人物平均需要40秒到1分钟的时间来干掉一坨10级的棉花（还需要忍受大量的“未击中”），而且这坨棉花还不一定会掉落“棉花”这个道具……当我完成这个任务的时候，我欣慰地发现我的人物在与棉花的搏斗过程中居然成长到与棉花同级，这让我在受刺激之余也得到了少许鼓励，于是回到城里试图为赤手空拳的角色寻找一把足以对付比棉花更强大的对手的武器……这时，我不慎手一滑用鼠标左键点到了在城市里站岗巡逻的NPC“卫兵”身上，接着，我的角色一反平时在城里走路时病快快的模样，居然像打了鸡血一样精神抖擞地径直冲到卫兵跟前，挥手就是一拳！而卫兵也毫不含糊，立刻改变了平时仅是缓缓扭动身体别扭姿势，瞄准我角色，抬手就是一箭！

悲剧在这一刻终于达到了高潮，一瞬间，我的屏幕就被一片血红色笼罩，包裹里还揣着10团新鲜热乎的棉花的我就这么倒在了地上，秒杀我的卫兵站在我的尸体前得意洋洋地继续缓缓扭动着身体……

“桀桀桀，你还要再玩10个网游呀！”小明在一旁狂喜乱舞，而我已经泪流满面……关于这个游戏的雷度和无论如何也估不到的下限，就算是专题的篇幅也未必能列举清楚，但这种时候，只要哑然失笑、扼腕叹息就够了……

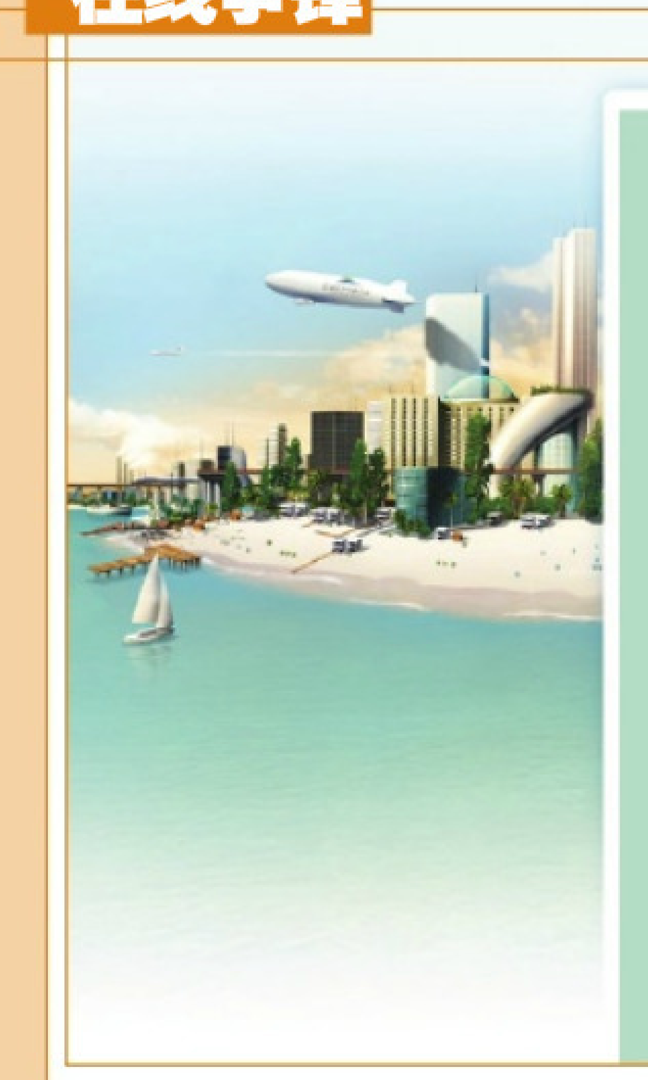
编后：这真是一款让人狂喜乱舞的作品，我很……怀念它。







（左上图）有人说《魔兽世界》的主城面积大，《帝国传奇》就笑了
（左下图）这游戏到处都有颇为不凡的表现，就连和街边的乞丐对话时都有“臭乞丐，我一脚踢死你”这么劲爆的选项
（右上图）就这样，我不得不信了春哥……
（右下图）我站在一片被称为棉田的地方，冲着比我高5级的棉花，艰难地挥舞着拳头……这个过程伴随我升到了10级







error 404
Politically Incorrect

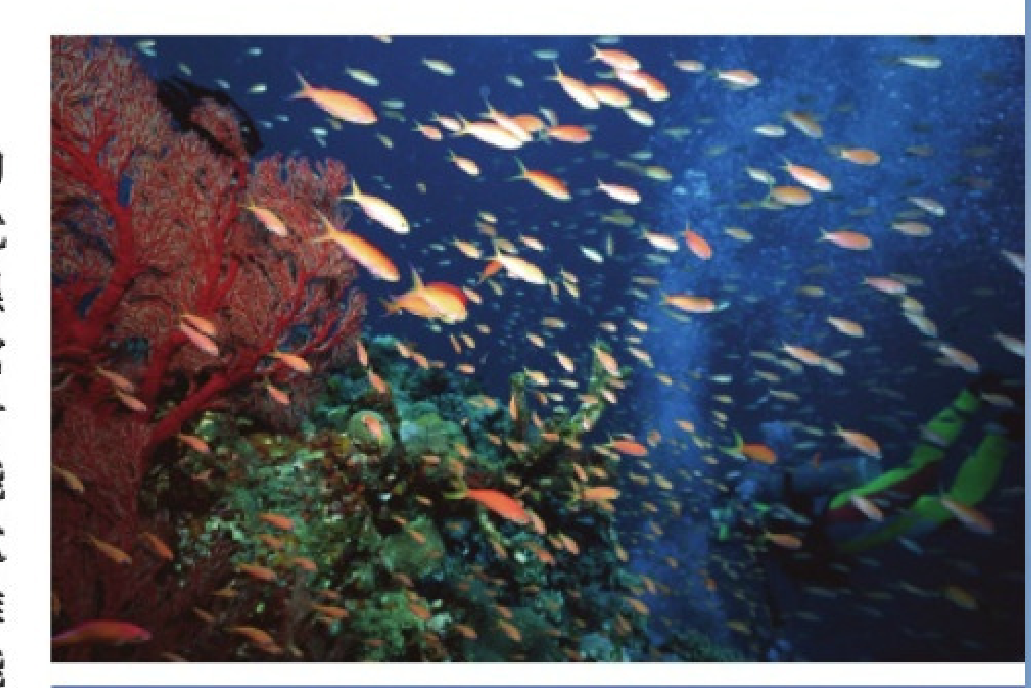
404：政治不正确

有关国家、公民、权力等问题，其敏感度不说你也知道，但也正是因为这种敏感度，说明它们天生带着魅力而来。

■上海 古留

我以为网页游戏都是一个样子的呢。首先，游戏定义了一些资源，你被赋予一块处女地，以作为开发第一桶金的资本。相应的资源可以用来制造生产性建筑，以便更多更快地开发出作为经济命脉的资源。最初，低级的建筑只需要十几秒就能玩成，被吊起胃口的玩家急吼吼地朝下一个等级进军。这时建造时间变成了一分钟，好吧，还可以忍受。像我这样的理想主义者总憧憬着什么时候能把建筑等级盖到最高，日进斗金，一秒钟几百万上下，像一个盖巴别塔的暴发户，体验那种追求毫无道理可言的极端。你总以为防御性设施和攻击性部队可以稍微放一放，可没过多久，就在你的经济发展蒸蒸日上的时候，某一天系统告诉你有人偷偷摸了你的空门，把你的准备资金一卷而空。你很愤怒，至少我很愤怒。我以为这是那种《文明》式的游戏，大家先谈判，偷偷摸摸地积攒军备，然后抽冷子给对方那么一下，至少形式上该很文明。我去论坛和网站查了查，看这是怎么回事，才发现人们早就把这个游戏该怎么玩都捉摸透了。你得先找那些疏于管理的，带上小股部队，搞些小偷小摸，这才是你的第一桶金。那些什么基础建设、精神文明发展，都是为了有足够的资源运作战争机器而准备的。有了金子和银子，你就可以批量生产侵略性部队，光明正大地到别家的账号里去搜刮他们的基础建设、精神文明发展，乃至于和别人的私掠部队硬碰硬。说明白了吧，这就是一个大鱼吃小鱼，小鱼吃虾米，黑吃黑的游戏。当然我敢说当初设计它的人可能只是琢磨着给里面来点儿对抗性要素刺激一下气氛，但是玩家能把你没算计到的东西也算计进来。这么说吧，给他们一个游戏，就算是雏形也好，只要有市场，他们自己就能完善起来。

追根究底，这是网页游戏本身的特性蒙蔽了理智的判断力。大多数这样的作品，无论是《部落战争》（Travian）也好，《银河帝国》（oGame）也好，最初招徕受众的口号无非就是，每天只需要抽出那么一点点时间，真的只是那么一点点时间，你就可以体验《星际争霸》或者《帝国时代》的战略快感。多么有吸引力，尤其是那些没法儿做到手指上下翻飞，因为区区的APM就被别人瞧不起的弱势群体。但快捷键和微操作只是手段，每天的那么一点点时间，如果经过周密的统筹和计划，也能变得进攻性十足，叨扰得四邻不堪，鸡飞狗跳。对这些只好在虚拟的社区游戏里追求打压他人，以期满足自己少得可怜的社会认同感的人而言，不管游戏的形式





后文中提到的群体动物形为模式：
一只鸟，一条鱼，一个人；
一群鸟，一群鱼，一群人

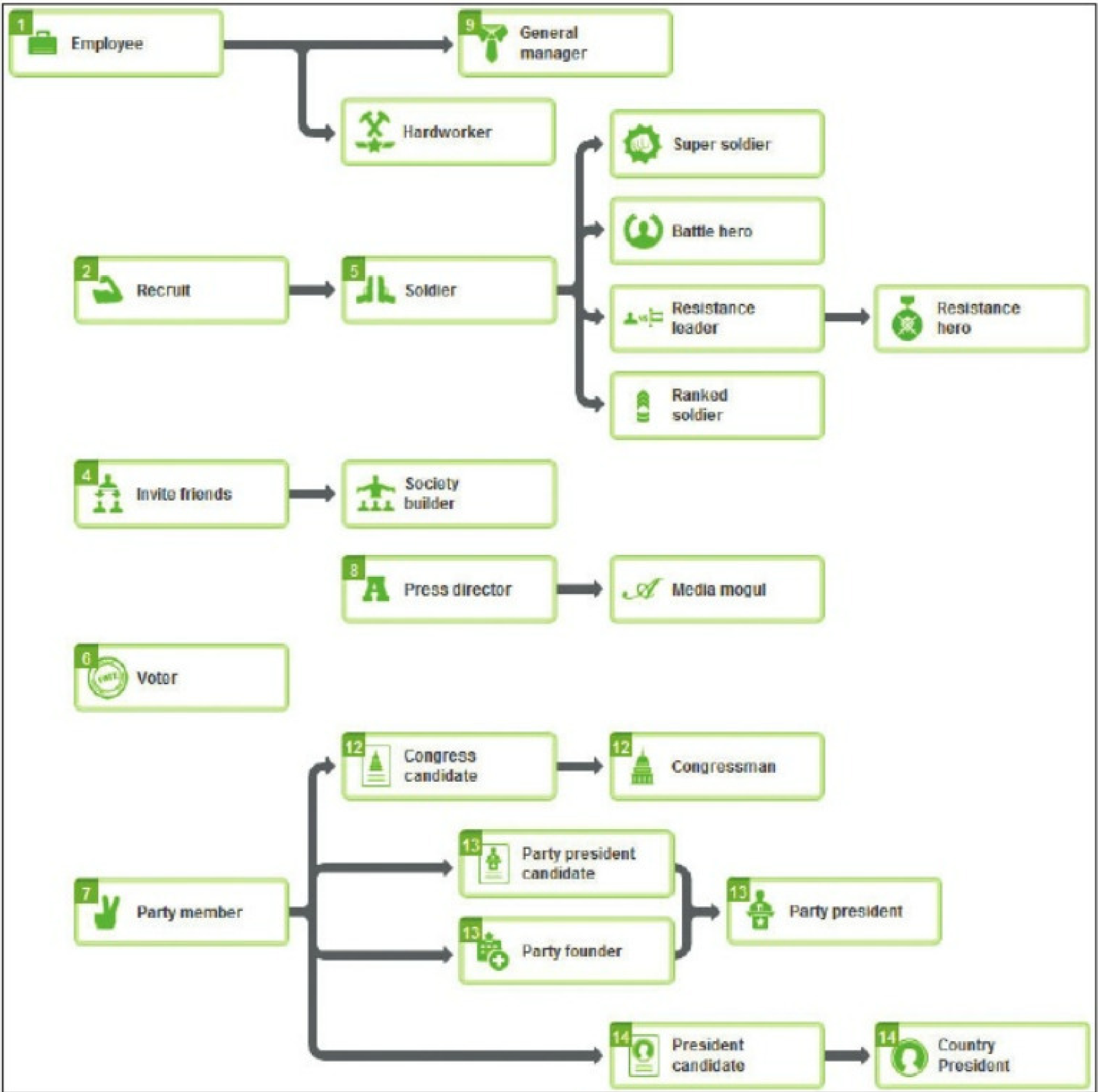
为何，他们总能找出一个办法让自己站在食物链的顶端，然后，爱蘸红糖水蘸红糖水，爱蘸白糖水蘸白糖水。

所以我就没打算再尝试别的什么网页游戏，更别提《电子共和国》给人的第一印象倒不如说是传销或者老鼠会了：有人吹了个天花乱坠，末了附上一串带有他ID的HTTP链接，这种犹如色情网站推广般的市场营销实在算不上高明。硬要说的话，我只能认为是无聊和大撒把式的游戏方式吸引了我。它把网页游戏的简单性可以说发挥到了极致，与其他吹嘘“每天只需一点点时间”的同类游戏相比，它只需要你点几个键就可以了。在市场上找一份工作，搜索一下人才市场的页面，选中符合条件的公司，点击求职，你就有了工作；进入公司页面，点击工作，一天的活就干完了，当日工资瞬时入账。事实上平均下来，每个玩家只要进行不到10次的点击，就可以在24小时内不再去理睬它。而这个并非采用托管制，完全没有NPC，一切都靠玩家自身来运作的网页游戏，就这样模拟了从政治、经济到国家、社会的全面格局。

听上去挺玄乎，因为在诸如《文明》和《模拟城市》之类的游戏中，我们得到的经验是，想要以缩减的方式重现这些牵涉到众多变数、可能性繁多的社会性事件和人为影响时，通常会要调用大堆的参数，经过仔细的调校，才能确保一个相对近似的结果。但假如你搜索凯文·凯利的《失控：机器、社会系统和经济世界的新生物学》，会发现这本了不起的著作中曾经提到这样一个实验。皮克斯动画工作室的创始人罗伦·卡彭特让5000个计算机图形专家会议的与会者们手持绿色和红色的纸棒，让摄像机进行采样，视其结果为是与非，作为一种操纵反馈，将结果投影在所有人都能看得见的大屏幕上。首先，这5000个投红色或绿色票的极客尝试着玩《乒乓》，那个最为知名的古董级游戏，很成功，事实上人们从一开始的磕磕绊绊逐渐配合默契。随后实验的难度加大，罗伦·卡彭特让他们自己拼出从5到0的数字，甚至是模拟一架飞机飞行。这个实验的结果是，到了最后，没有任何的组织统筹，不需要外界的干预，5000个自我意识能够惊人地配合，犹如一个整体，乃至是让飞机作出翻滚等高难度动作。这个实验被用来诠释群体动物整齐一致的行为模式，如鸟群和鱼潮；而在实用技术上，《蝙蝠侠归来》的电脑特效基于其原理，为单一个体编制随机的移动动画，并制定简单的如不要离队、跟上旁边的个体、不要相撞这样的规则，从而实现大群逼真的蝙蝠呼啸而出的效果。

同样地道理，《电子共和国》把一切交给了23万电子公民。他们组建政党、开办报纸、创办公司、雇用职员、买卖市场……几乎跟真实世界中一模一样。唯一有所不同的是世界的格局：印度尼西亚和俄罗斯变成了世界强国，西班牙和法国打成了一锅粥，在两大同盟势力对峙下全球局势瞬息万变，而你所能做的和所需要的做的，无非只是点点鼠标左键。很多人多半会被这样一个大抬头所吓到：用网页游戏来实现全球模拟？不用说你无法用声光视效来强调事件的进程，无论是直观的表现力还是程序上也都有着相当大的局限，更遑论在设计上如何明确思想，保证开发意图能够清晰地传达，以求最后的成品能够同预期的结果相一致。从底层来看，这是一个相当了不起的游戏，你参与一场战争，点击“开打”，这就打完了——损失10点体力，输出1点伤害。你可以继续战斗，直到体力下降到不允许参加战斗的40以下。你会获得一些经验，但除此之外就是这些了，你并没有实际地对谁或什么人造成伤害，你只是在战争中出了自己的力。而胜负，则是由参加战争的所有人的总伤害比值高下来定断的。就像其他所有的行为和活动一样，就你个体而言，其效果微不足道；但就整体而论，地区、政党和国家的行为左右着游戏的结果。这种以小见大的境界，不是偷两颗菜就能企及的。

虽说拥有另外一个虚拟的代表，来定义已经在现实中具备的公民身份，这种感觉总是怪怪的。但仍然有很多人乐此不彼，在《电子共和国》中找一份工作，投票选举，保家卫国，参与到社会中去，就像在屏幕外做的那样。很多人甚至抱怨游戏中的中国不够强大，都是因为其英语环境阻碍了那些蝗虫一般的QQ游戏玩家前来攻城略地。而有些人则认为在一个俄罗斯可以攻占吉林的游戏里，因为政治不正确而让它无缘被广为接受的风险实在是太大了。不管怎么说，至少在一款网页游戏中，你能看到因群体规律的作用形成正反馈，而不是依赖人们近乎贪欲的竞争心和侵略性作为游戏性的卖点，这就算一大进步。





（上图）《电子共和国》中你可以扮演的各种角色，比如从员工到经理，从新兵到英雄，从政客到总统
（右图）小说《一九八四》中写过，“战争即和平”，如果还不能理解这句话，那就看个好玩的，比如图片上方的“Your country needs you！”



不靠谱

“不靠谱”是北方话，意思大致就是“信不过”，正如伟大的黑暗童话《狼来了》告诉我们的道理一样，被安上这样的称号并不是一蹴而就。







■北京 87.53%

新的一年，除了回首过去，难免要展望未来。所以前些日子鄙人就跟朋友聊起一个老土的话题，今年咱还有啥看起来就好厉害的大作玩？朋友鄙夷地瞄了我一眼，吐了俩字：没有。

当然，某人会说第三部资料片！这可是禁忌话题，而且人总得向前看，这资料片确实算得上是大作，但终归是款老游戏的资料片。中国网游产业发展的如火如荼，这么早就抱着一款佳作的资料片不放手，这看起来还不如单机游戏市场上为了挣钱就那些抱着名作续篇不放手的臭厂商们。但思来想去，明年大陆玩家有可能玩到的，能称得上大作的似乎只有3款游戏，然后这仅有的3个大作，又总让人难以安心期待……

日本以外全部沉没

因为本月是《最终幻想13》日版发售的好时候，所以首先想到的便是《最终幻想14》。就冲游戏的名字，如雷贯耳啊，日式RPG在全球市场上第一大作这名头毫无争议。日本人喜欢，欧美人喜欢，中国人也喜欢。就单机版或者说家用机版来说，“最终幻想”的名头毫无疑问是最具号召力的RPG之一。但在网游层面来说，“最终幻想”可以说是日式游戏开发商在网游开发环节的悲剧之一。

《最终幻想11》作为系列首次网络化，就成绩而言只能说是不温不火，钱确实赚到了，对比很多单机名作的网游版而言，也算是个成功的例子。但就其全球在线人数来说，怎么看都很对不起这个一流RPG系列的名号。很多人只是在本世代的游戏市场中看到了日本的季度衰落，但其实在日本一线厂商涉猎网游市场的时候，这个苗头已经显现无遗了，只是当初没人在意罢了。



（左图）日本游戏产业与中国和欧美截然不同，所以你很难说日本人就“不会”做网游，但那丝也许不是故意的、但却很明显的“爱玩就玩，不玩就滚”的创作态度，还是很让人悲伤啊……



回到更早一些的年代，《梦幻之星网络版》（以下简称PSO）上线的时候开创了家用机网络游戏时代，这游戏在动作性上至今很少有作品可以超过，不晓得是不是第一个，但毫无疑问是最初具备副本设定的网游之一（当然这游戏其实模式主体就是小副本的集合，跟现在的MMORPG理念很不同）。很多环节上PSO都可称为跨时代的游戏，其素质的出色至今令很多人着迷，还有一大票国际奖项摆在那里。但她却不具备成为一线网游大作，或者说在任何一个国家的游戏市场中大红大紫的资质。回忆下当年你玩过的那个PSO国服，再看看现在任意一国流行的网游作品，你会发现这日本人开发的网游总是有点儿不合群，甚至让你感觉有点儿别扭。

《最终幻想11》同样是个好游戏，但在网游层面而言，也同样是个不可能大红大紫的游戏。《最终幻想14》虽然看起来更加华丽甚至更加完美，但在设计理念上并没有什么转变，依然是《最终幻想11》基调的延续。从名气到人气，从画质到系统深度，这游戏即便还没开测，国服到底有没有也还不知道，但稍有经验的玩家都能感受到这日本人开发的网游就是有那么点儿让人感觉不对劲的地方。抛开单机版积聚的人气，你甚至找不出这游戏还有什么吸引你不得不去玩的地方。

日本人在网游这种特别需要国际化设计思路的游戏类型上，很早就体现出其与世界不合拍的地方。这一是因为他们对网络的认识与其他国家的开发商，在广度和深度上都有很大的区别；二是因为他们基本上不会正经开发电脑游戏。相比之下，光荣因为一直有重要作品扎根于电脑游戏市场，所以他旗下的网游玩起来大多会在体验层面更舒服一些。只不过，这公司已经彻底没有了创造一线大作的气魄与能力。

即便是不考虑毫无疑问的高配置需求，《最终幻想14》因为气质问题，在中国都不可能成为一流大作，甚至被广泛接受都会是个变数。这已经是多年来日式网游的结症了，想短期内改变都不可能。可以预见，这款游戏在日本会有个不亚于前作的成绩，但在其他市场想不沉没那真的靠运气。

已经忘记如何把游戏做完的韩国人

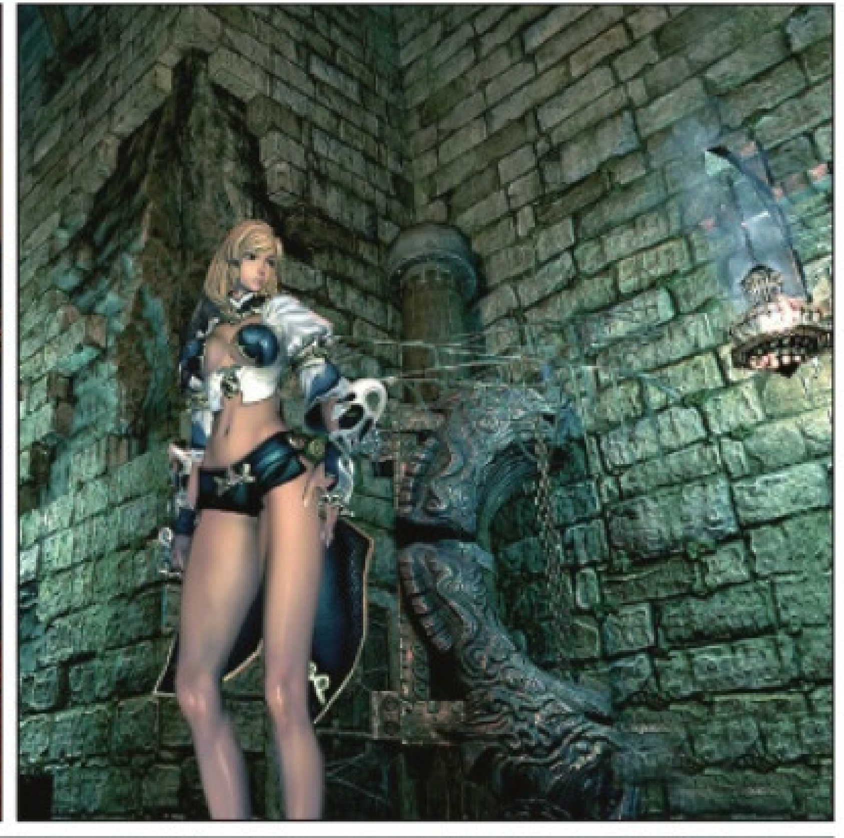
《永恒之塔》是2009年度毫无疑问的大作，同时也是最具喜剧色彩的游戏。原本以为2010年我们可以安心的彻底抛弃韩国网游新作了，未想《剑灵》在GSTAR上又有新内容发布，而且看起来异常引人注目。

其实，韩国人曾经很会做游戏，比如那个叫《西风狂诗曲》的游戏，在战棋类游戏里抛开《火焰之纹章》和《皇家骑士团》这两个顶点外，你就很难找到全方面超越她的游戏。再比如《炽焰帝国》这个游戏，将即时战略和无双风格ACT结合在一起的设计思路，当年在全球范围内都博得了好评。但是，依我看就是缺乏游戏研发底蕴的问题，韩国人总能把原来很不错的想法跟延续的走型甚至直接干掉了最吸引人的设定。

《天堂2》在大陆就是个彻头彻尾的悲剧，这游戏后期更新带来的巨大进化，国内大部分玩家其实都没能体会到，甚至会惊讶这游戏为何在日本会如此火爆。其实这个曾经妄图和《魔兽世界》抗衡的游戏，后期的进化程度比TBC也不落下风。反观《永恒之塔》，在可玩性这个角度实在落后《天堂2》很多。

韩国人在图形技术层面，在美术设计层面，不能说他们赶英超美了，但至少是紧跟最新技术趋势，没被领先国家甩开的。在游戏内容设计上，我们从最近的几款游戏里也能看出来他们是有很多想法，即便不能说是创新，但把单机模式像网游模式演化的手法看起来很不错，借鉴欧美游戏的尺度把握得也不错。但是，韩国人已经不知道如何把游戏真正做完，出了新手村再多玩一会儿，我们就会发现韩国人对游戏的设计失去了控制，只







我现在几乎已经看到“很多人因为这种画面跃跃欲试，3天后就在各大论坛狂喷又一款泡菜”的盛大场面，期待这次看起来很美的《剑灵》能够在离开“新手村”后走得再远点吧……



DoTA like其实已经有了不少，但大多让人失望，哪怕你做得还算优秀，但有DoTA摆在那里，就是很难超越，LOL是款值得被期待的作品，但有时期待越大失望也就越大，而且你也知道“根据国情进行调整”这种事的必然性和危险性。老实说，由于代理商是腾讯这头怪兽，LOL在盈利上应该算得上“靠谱”，但游戏本身就很难如此乐观，这个LOL，可千万不要变成那个lol（Laugh out loudly缩写，大笑之意）啊……

能靠低级的暴力性填充来解决流程的延续问题。比如那个叫《卓越之剑》的游戏，3人组队的系统至今都很具有吸引力，但他们最终利用刷怪升级、满级后的贫瘠内容和糟糕的操作带给了玩家噩梦般的体验，真的是有些败坏这难得的好点子。

所以，《剑灵》看起来真的很棒，就算我相信那华丽无比的画面在同屏人物多起来以后也能得以保持，电脑配置也不会特别夸张。但是，他们真的能把这游戏做完吗？《永恒之塔》在被迫让玩家刷怪升级之前，各方各面做得其实都相当不错。《剑灵》在观赏性和新鲜感方面，都明显比《永恒之塔》进步很多，甚至能让人产生将游戏体验与单机顶级作品无限拉近的错觉。但一想到出了新手村我就开始被游戏玩了，就得长期面对让人不能产生兴趣的贫瘠内容，这心里就得抖几抖。

会想当年韩国政府把游戏厂商集中在一起搞“大团结”性质的扶植政策，虽然让很多厂商快速壮大，但也让韩国游戏无可避免的同质化了。虽然部分厂商认识到需要做出改变，但常年的思维惯性和短暂的产业积累，让他们越来越不会做游戏，只能给玩家搭建一个又一个泡沫大作饮鸩止渴。

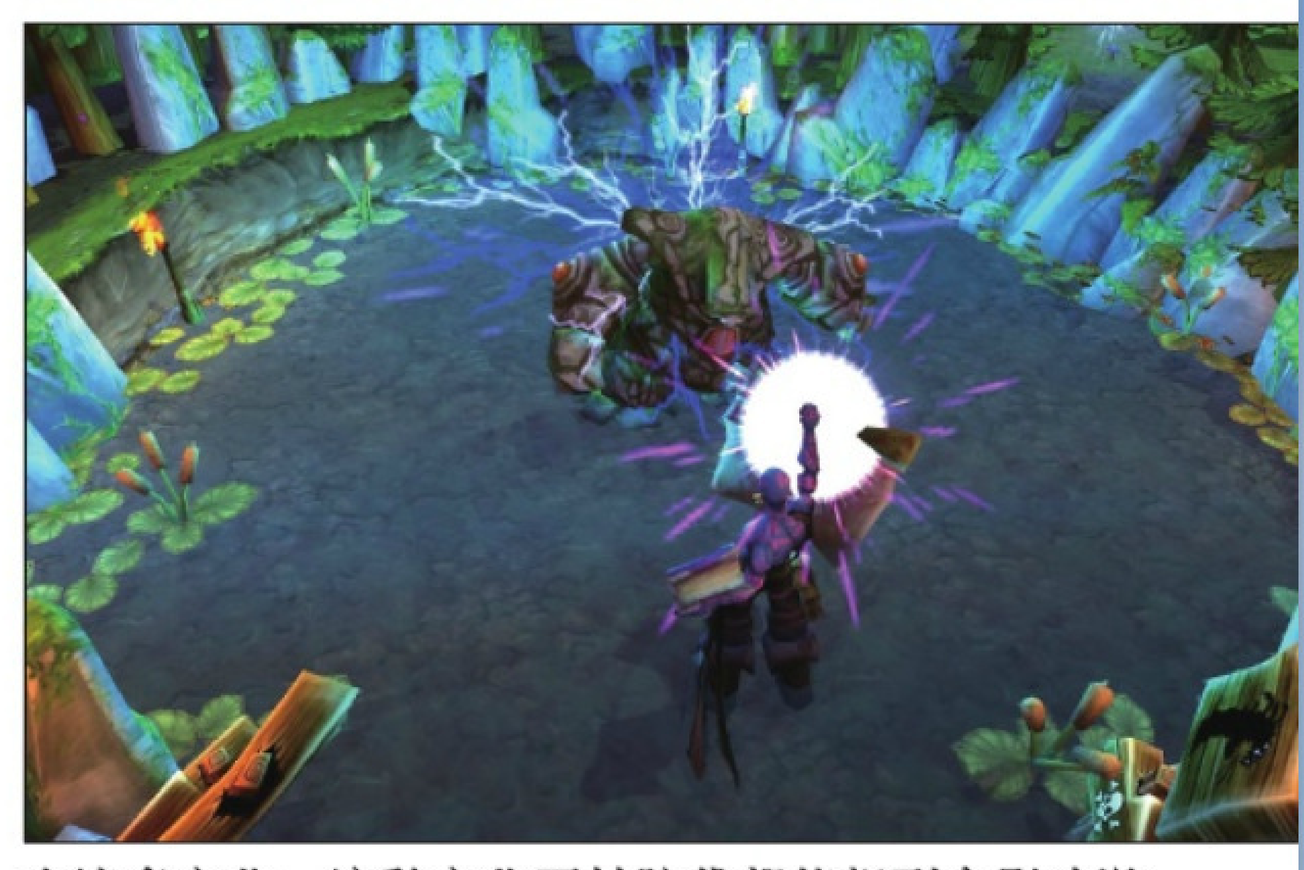
理念的差异与难以延续的传奇

《传奇联盟》（以下简称LOL）是所有DoTA Like游戏里最受期待的，而且腾讯已经代理这款游戏。相比之前两个大作，这游戏如果顺利的可能明年中或者再晚些我们就能玩到。通过最近腾讯代理的几款游戏令人惊叹的成绩，再加上DoTA的巨大人气，我们有理由相信，这是一部十分靠谱的大作。

我这里拿GameSpot那只能是勉强及格的评分来黑LOL显然没什么意思，权威媒体评分并不是商业价值和玩家体验的最终定论，而且这是个网游，大陆版也可能出现诸多适应性的调整与改进，美服零售版的初期版本对于明年的中国玩家来说，参考意义是相当有限的。

但问题也就出在针对性的适应性调整。坚持时间免费运营模式的腾讯显然会根据中国市场的要求，对LOL提出诸多修改要求。而美国那边的版本，因为存在客户端付费这一美式网游的传统，所以在营收模式上，肯定无法满足国服的需求。那么这种改动，是游戏素质本身之外的一个特别大的变数。因为有客户端销售收入，美国人目前在LOL里安排的收费点相当有限，而且是否追加付费对用户的体验影响甚微。毕竟，人家是花钱买了客户端的，你也是先收了钱的，你哪能那么厚脸皮的再迫使人家迅速大量追加付费。显然，游戏的平衡性设计是根据付费模式来确立的。那么国服到时候肯定不会卖客户端，收费环节的设计肯定会





有诸多变化，这种变化不拍脑袋都能想到会影响游戏的平衡性。DoTA类游戏，或者说这种竞技类网游，平衡性把握不好，玩起来就很具有苦闷的生活气息和忧郁感了。

我们再考虑到国内玩家游戏习性等因素，LOL国服版的修改肯定不会小，那么多平衡性的调整就很让人堪忧了。不过腾讯有个习惯，就是慢慢测试慢慢调整，这倒也是个稍让人宽心的地方。但设计理念的差异与最后游戏本地化的效果，我们只能留到2010年实际玩过以后再作评论。

起码现在看来，今年的几个“大作”，都不是很“靠谱”。



花钱买乐，特简单一事

什么RMB战士破坏平衡，什么道具收费开创模式，根本不用想那么复杂，哥们儿就是花钱买个乐儿，没有比这更简单的事儿了。

■重庆 吉光

《非诚勿扰》里面葛优在机舱里对舒淇说："那位先生就是让你爱得死去活来的鸡肋吧？"这话把方中信侃得特别惨。试想你爱的人要是根鸡肋，那你还不如像杨小姐那样爱个刘德华。前者虽然近在咫尺、触手可得，可是食之无肉、弃之可惜，倒不如破釜沉舟做个追梦人爱个永远不可能爱你的人。至少死后你还可以骄傲地对上帝说："我比你还要理想主义。"然而我们都是荧幕下的看客，笑舒淇的傻笑她的痴，却忘了我们都是身在其中的红尘人。

各位读者不要误会我是影评人，在下不过是借冯道的台词引一下我所爱的人。我的意思是说当你奋不顾身投入一款游戏，流连忘返九九八十一天，仿佛一人单挑妖魔鬼怪过了八十一难，以为可以面见如来取真经，这个时候峰回路转，蓦然回首那在灯火阑珊中的游戏却变了鸡肋，试问君当作何感慨？

鸡肋也不是天生的

通常意义上来讲鸡肋的练成需要时间的累积。一开始舒淇肯定不会认为方中信是鸡肋，两个气味相投之人的初次约会，电影里面没有演，但《非诚无扰》的书里面写了，两人是在梦幻之都巴黎吃的第一顿饭。那一分那一秒的舒淇绝对不会认为方中信是鸡肋，她只会认为这是天造地设、牛郎有了神七也可随意下凡的经典爱情。

女主角和男配角的巴黎邂逅恰如玩家刚进入一款心仪已久的游戏。你爱上这款游戏的同时碰巧口袋里还剩点吃早餐的饭钱，在爱情的魔咒下，你买了一张30块钱的点卡，在冲动的掩护下你已沦为魔鬼，你再接再厉买两张，你不疯魔不成活，你一口气买了10张，最后这个月只好顿顿吃泡面了。

吃泡面就吃泡面，人家方中信背弃道德、抛弃人品搞婚外恋，那也是本着下不了血本、泡不到舒淇的绝对真理来风险投资的。说实话这比范伟风投分歧终结机靠谱得多。那我们玩家花个几百上千能在游戏中得到什么？虽然得不到舒淇，但是得到的东西还是有很多。

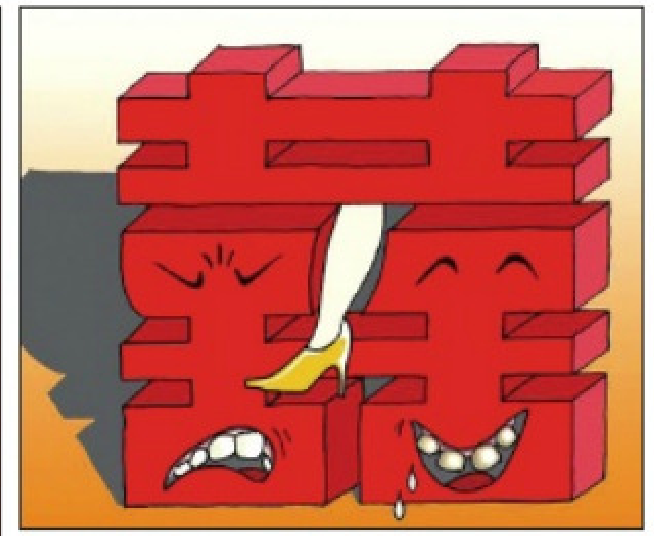
现在的网络游戏都免费了，但是为了促进消费，代理商还要送钱。送的这点钱肯定是不够用的，相当于美女的飞吻，要想真正吻到那两瓣性感的嘴唇，你还得自力更生往里砸钱。砸钱就好办了，你可以在游戏里面买经验，想买好多买好多，你要是一中了600万的主，劝你先冲100万，包你玩到这款游戏倒闭你都是东方不败。有了经验等级自然就提高了，等级是穿戴游戏里面各种套装的先决条件。你要有等级没套装，好比美女胸大无脑，到最后也是被甩的命。你要有套装没等级，那更是郁闷，好比临场看脱衣舞表演，脑海里光是一个想。因此只有高等级加上极品套装才是实力的真正体现。人民币玩家都知道，先用钱砸经验，等到等级高了，实在砸不下去了，你再忍痛割肉砸点钱开宝箱。宝箱各种各样、琳琅满目、眼花缭乱，但是只要你肯砸钱，包你能开到你想要的极品套装。买完经验再开宝箱，整个流程走下来你是得花不少钱，但是游戏角色也算基本成型。看着游戏人物的名字跻身本服名人榜，估计你的心中正在偷着乐吧。

我不知道另外的网络游戏要砸多少钱才能让游戏角色基本成型，反正我玩的那游戏是砸了不多不少



面带微笑一掷千金，王霸之气尽显无疑





（左图）开一次5块钱哟
（右图）假如把正在玩的游戏比作你的糟糠伴侣（我知道这个例子十分挫……），在外界诱惑下，你能真的做到恩断义绝嘛?

200RMB。这点钱和那些砸钱专业户相比完全是小菜一碟，但是足以让你无视那些非人民币玩家和地图上的大多数怪物，砸了这点钱之后就可以开始享受了。享受什么？说得和谐点你可以PK了，说得不和谐点你可以杀人了。我想PK或者说是杀人才是这类PVP游戏的精髓。因为只要当你PK掉另外的玩家，才会发现你的这200RMB没有白砸。没有白砸，没有白花钱，这就是这款游戏给你最多最好最有意义的东西，这完全体现了那条四字真言“物有所值”。

什么是“物有所值”

电影里面方中信背着老婆搞婚外恋，虽然冒着道德和分手费的双重风险，但是只要舒淇爱他，那么就是“物有所值”。但是舒淇后来开始逼婚（电影里面没有拍，书里面有一些描写），遇到逼婚这事，是个男人脑壳都大，况且方中信还是被逼离婚。

玩腻了一款游戏就走人，删完号再删游戏，但是这种快刀斩乱麻、一去不回头的大侠玩家毕竟是少数。大多数玩家对一款游戏腻了，并不会马上离开，他们可能在游戏里面一边骂代理公司开发小组，还一边杀怪砍人。玩家处于这个阶段就有点舒淇和方中信“剪不断理还乱”的意思了。我在这款游戏里面就认识了一哥们，他冲了600块钱，但是现在玩腻了（三个月的样子）。

我说：“你玩腻就不玩了呀！”

他说：“可是都花了600块了，如果不玩，这600块就没有了。我喜欢玩游戏，如果不玩这款，肯定要去找另外的玩，玩另外的还得花钱。”

现在的世道变了，华尔街轻轻松松搞出个金融危机，玩个游戏都这么累。最后我这哥们说，他算是被这款游戏套牢了。玩游戏本来是图开心，可是现在却像是买了支垃圾股，天天郁闷。

其实一款游戏再怎么好玩，玩多了总有一天会腻的，这个道理再简单不过了。就算你老婆是舒淇，你天天看也有看烦了的那一天。但是现在的问题是你的老婆不是舒淇，你花了好几百玩的游戏不是《魔兽世界》这种耐玩型，或者说你觉得这款“完美”的游戏变成鸡肋的时间太快了一点。600块才玩了3个月，平均下来一个月投入200块，你一算，太不值了。最开始的时候你可能觉得一辈子都不会离开这款游戏，但是等你回过头来一算，600RMB就换了一套极品装备，而且还拿不出来，就一个虚拟存在，只能看不能摸，你绝对后悔了。这跟方中信一样，电影里面虽然没有拍，但是个男人都不爽女的来逼婚，道理非常简单，人都是自私的。我敢说，舒淇要真是一傻姑娘，一辈子跟方中信好，方中信一辈子都不会离婚，舒淇一辈子都是第三者插足，一辈子都是二奶身份。当玩家玩腻了一款游戏的时候，一想到投入的时间和金钱，就绝对不爽这款曾经爱过的游戏了。这个时候就是“物没有所值”了。

舒淇最后离开方中信而选择葛优，就是觉得不值得再为方中信牺牲自己了。舒淇这个角色是个特别性情的人，没有找方中信要什么分手费、青春损失费。因为她最后还是觉得自己真正地爱过这个男人。但是现在玩家玩腻了一款游戏，我们会反问自己为什么会玩这款垃圾游戏，难道说是我们眼睛瞎了吗？其实不是眼睛瞎，而是代理商的广告打得太诱人。代理商的广告说这款游戏如何如何好玩，什么全球首款RPG，又什么送车送房还送女人，分红发工资。一开始我们





（上图）每一款作品都可以看作是一个诱惑，这有时取决于游戏海报上的女孩子
（左图）就算受伤了也不要想不开，人啊，总是在磕磕绊绊中成长的哟

觉得这游戏好，跟舒淇人一样漂亮，结果3个月下来我们掏了600块，突然发现它根本就不是舒淇，就一个街边的流莺，被包装了一番，拉出来骗钱。现在我们被骗去了600块，怎么办？那肯定是要不回来的了。这个时候我们玩家就沦为舒淇这一角了，你觉得被游戏商欺骗了感情，但是游戏商不是方中信那样的男人，它可不会给你打个对折，补偿你300块的分手费。

其实游戏商并没有欺骗我们感情，要说它不仗义，最多也就是老王卖瓜，结果把自己的苦瓜吹得太甜了。但是它确实是造出了一款游戏给我们玩了3个月的。我们一开始掏钱，也是自觉自愿，没有哪个人拿把刀跑你家抵着你背心窝，强迫你冲卡。玩家说代理商骗钱，其实是爱之深责之切。譬如舒淇肯定对方中信说过，你又骗我，都什么时候了还不跟老婆离婚。但舒淇肯定知道方中信是身不由己才不跟老婆离婚的，他对自己的感情是真感情。游戏代理商冒着巨大风险签下一款游戏，然后砸广告，希望大家来玩，这份真情厚意是看得见的。虽然广告说送车送房送女人有忽悠玩家之嫌，但是也只能说代理商太爱我们玩家了……

今天被杀，明天也是

舒淇花了3年时间才发现方中信确实是鸡肋。但是一款网络游戏才玩了3个月为什么就成鸡肋了？此间道理好像可以用一句网络游戏本来就是快餐文化来概括。可是《魔兽世界》好像不是这样呀，我们也会说点卡贵得自杀，九城搞圈钱，但是心中还是会认为游戏还是好游戏呀。3个月花600块其实并不是玩家骂游戏垃圾的真正原因。真正的原因是代理商太急功近利，跟那个有了老婆还要泡妞的方中信一样贪得无厌。

在我玩的这款游戏里面，人民币换成元宝之后能买到的除了经验就是宝箱。你有了经验你就升级，以前升到35级可能要两个月，现在只要40块，作为玩家我当然开心，看着角色这么快就成长起来，简直是一步登天。然后开宝箱，只要运气好我就能得到很好的装备。这些装备要是放在两年前，那是要打最高Boss才能得的，但是现在开个宝箱就能得到。以前我级低，永远不可能打到最高Boss，我要这些好装备就只好跟玩家交易。和玩家交易有风险，说不定把你约到一个偏僻的网吧谋财害命都有可能。反正都是花钱买，买官方的我当然高兴。



（上图）据说美国大兵一身行头100万美金，真正的美金战士！

（右图）有时候仔细想想，“要变强”已经成为某种惯性，就好像吃豆子一样一如既往地向前而不需要什么理由，再仔细想想，后面可没人追你

级升得快了，装备也有了，但是问题也来了。代理商为了赚更多的钱，就把原本50级的最高等级一下开到70级。从1级升到42级差不多要100块，从43级开始每升一级都要40块，这样算下来不得了。作为一般人民币玩家，我也就投入了100块升到42，学齐了所有技能，然后就不再升，因为觉得不划算了。但是另外一些比我有钱，吃3块钱小面给10块钱小费这种人不怕花钱，一路升到70级。这样一来在PK的时候，我永远都是被杀。我今天被杀，明天也被杀，等着后天杀。我也是花钱玩的，只是我花得少一点，我就永远被杀。当然官方可以说，你可以去杀那些比你等级低的。比我等级低的都是一分钱不花的，我还没有那么变态……

你看这样一来，玩家自然就开始骂代理商了。因为游戏不平衡了。谁花钱多谁就是老大，根据这个逻辑游戏也越来越傻瓜了。很多操作都是电脑完成，你要杀谁，按个快捷键就解决问题了，以前什么操作呀都不需要了。只要你有钱，你老大。玩到这个份上，玩家获得乐趣的方式越来越少，到最后就完全演变成了以杀死别人来获得乐趣了。从这个意义上来讲，玩家的心态都被代理商给扭曲了。当然我这里说的扭曲和什么教授说网络游戏是万恶之首要区别看待。



不要骗人好不好

方中信有钱泡美女本身没有什么问题，自己赚的钱花在女人身上特别正常。但是你是有老婆的人，你别那样别扭好不好，你先离了再泡也没有人说你缺德。游戏代理商也一样，你打个广告说我们这游戏要金山有金山要女人有女人，本来就是个商业社会，这样做也无可厚非，但是你也别太宰咱们玩家的钱了不是。太宰人，那跟那方中信还有什么两样呢。虽然在法律上来讲没有骗钱，但肯定要受玩家谴责……

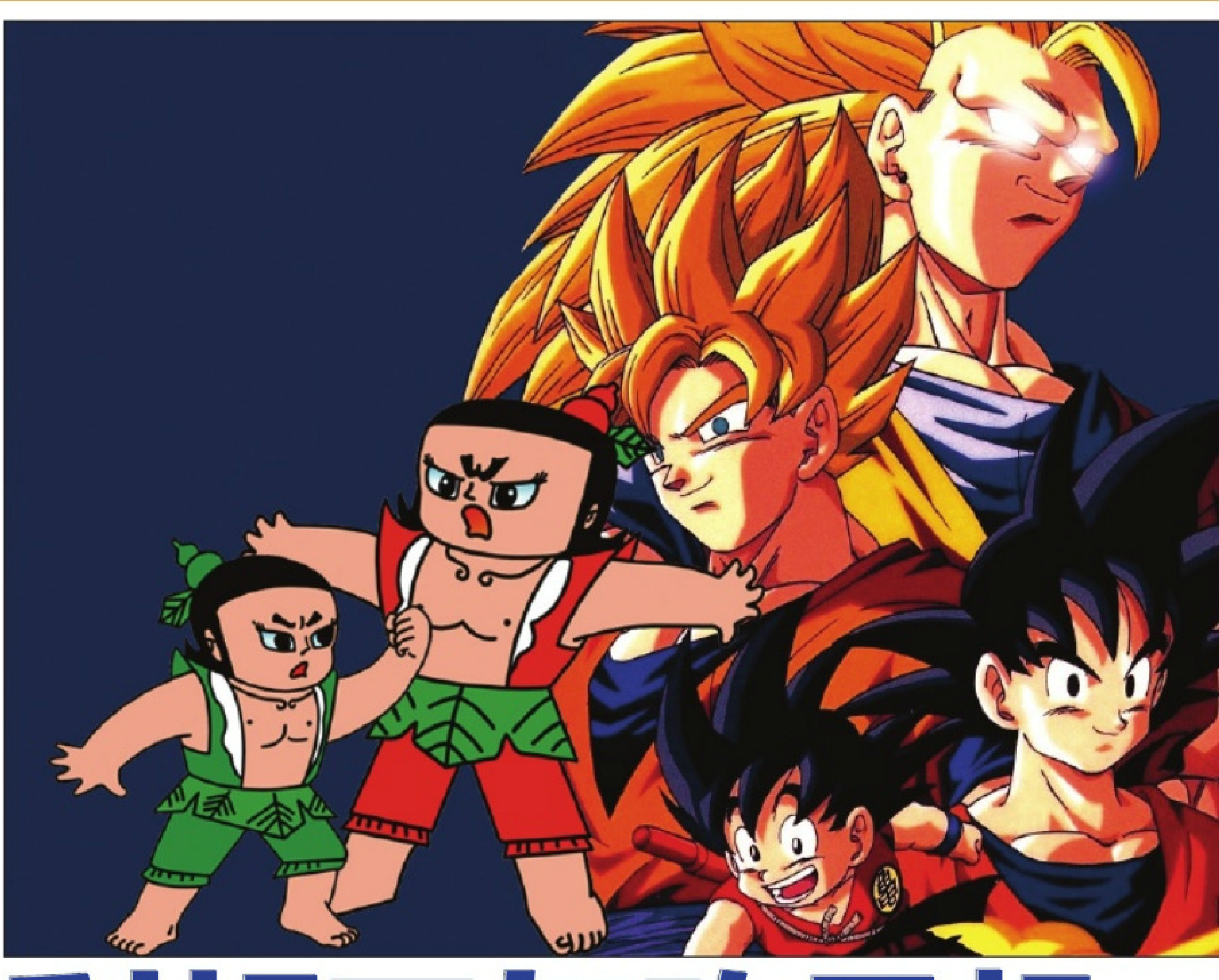
现在市面上的网络游戏都跟风，稍微有点创意的又宰人。这些搞游戏的人就摸清了咱们玩家总要玩游戏这条脉，所以才什么广告不靠谱就打什么样的广告。你说送车送房送女人，和一款游戏到底有什么关系呢？你送了车送了房你游戏就好玩了吗？要是这个道理，估计全球最红的游戏厂商不是暴雪而是BMW和日本的AV公司。

我那哥们现在还在玩那款游戏，他现在是这么说的——“我想通了，打这游戏，就当用600块包了个二奶，还终生的”。P

刮胡刀与吹风机的孽缘

我不能理解《葫芦娃Online》为什么要出现，也对《七龙珠Online》没存什么美丽的幻想，但是……我还是忍不住要吐槽啊！

■重庆 阿宝



动漫和游戏的关系始终都是暧昧不明且似是而非的。周星星在《国产凌凌漆》里说过“至于这个，表面上看是一个刮胡刀，其实呢，它是一个吹风机”，就很精准地体现了动漫和游戏的逻辑关系——都在鞋里面。

孽缘

21世纪即将跨入第一个10年，被第一批现代动漫和第一批电子游戏“荼毒”的人们，进入了群体性怀旧的心理期。其实我们揣摩一下就可以明白，在70年代末至90年代末间成长起来的少年们，如今已经是当前社会的主流活跃人群（20岁～40岁左右）。他们在儿童时期开始接受国外的动画片，在少年时期接触到神奇的电子游戏，这一场由《铁臂阿童木》和《马里奥兄弟》掀起的双重洗礼，成功昭示了动漫游戏逐渐步入主流意识圈层的社会化现象。

1980年《铁臂阿童木》由中央电视台引进，是中国引进的第一部国外动画片。

任天堂FC红白机上的《马里奥兄弟》和《大金刚》于1983年发布，是FC平台上的第一代游戏，也是中国玩家最早接触的几个游戏。

不过，做为同一种意识下的精神体现，动漫无论是公众形象还是社会影响力都远远胜于同期的游戏，虽然现代动漫进入中国的时间比游戏早几年也可以算是一个理由，但是游戏比动漫更难创作，游戏玩家比动漫观众更难伺候，也的确是游戏发展赶不上动漫的理由。





（左图）电影《阿童木》的大热是动漫主流化的又一力证

（上图）马里奥兄弟最初登场时，只是顶乌龟的水管工大叔，最初几代的马里奥大叔形象充满了“马赛克”之美

无奈的是，中国游戏本来就没有先天优势，没有水墨画可以借鉴，更没有万籁鸣老前辈这样连手冢治虫都敬重的从19世纪20年代就开创了中国动画事业的达人。所以游戏慢慢发展，打好基础未必不是件好事。只是被玩家们骂是免不了的了，可怜的中国游戏，爹不疼娘不爱，根本就无法轻装上阵。

万籁鸣是中国动画事业的创始人，其于1961年～1964年与唐澄合作导演的《大闹天宫》是国产动画的里程碑。

葫芦兄弟vs超级赛亚人

本来这次想做这个话题就是因为之前几则关于《葫芦娃》的神奇新闻。

游戏和动漫的共通点不少，比如都存在角色属性或者说角色特征。《美少女战士》里月野兔的特征就是每次都要拿根棒子念咒语然后华丽丽地变身水手服美女，这样方才能够进入战斗，当然战斗方式也比较单一，正邪对峙之后很快就会出结果。正因为动漫有固定的套路，所以在一开始的角色设定生效后，每个动漫角色都必须按照作者的画笔继续恒速运转。

游戏里的角色属性反而更多体现在过程上，如果你是盗贼，那么潜行和背刺这类龌龊事儿都不会像偷内裤的八宝齐那样被观众们在道义上谴责，甚至被强制插上“世界和平的最大障碍”这个标签。

游戏的超高自由度让玩家以及动漫爱好者们有了“体验生活”的途径，如果可以享受一次美梦成真，游戏何尝不是一件乐事。

但是，你想过要做一回葫芦娃吗？国内目前有公司已经在制作《葫芦兄弟Online》，据说玩家以后可以在游戏中尝试变身成葫芦娃的感觉，怎么样，7个颜色各异各自身怀绝技葫芦娃和那首“葫芦娃，葫芦娃，一根藤上七朵花。风吹雨打，都不怕，啦啦啦啦”是不是已经在你脑子里转悠开了？

（上图）月野兔变身全过程，我们可以理解希望变成美少女战士的女童鞋，但是葫芦娃的话……

（下图左）传说中的《葫芦娃Online》人设，内涵的浓眉！

（下图右）Hint Lee创作的同人版“老爷爷”，看着颇为帅气，不过我想肯定不会有厂商采用吧……

《葫芦兄弟Online》职业选择题

本题目是根据热心网友的意见，给大家出的选择题，注意，是单选！

问题：如果让你成为7个葫芦娃中的一个，你希望成为哪个葫芦娃？

选项

A大娃(红娃)：大力士，变大，巨人

B二娃(橙娃)：千里眼，顺风耳，机灵鬼

C三娃(黄娃)：铜头铁臂，钢筋铁骨，刀枪不入

D四娃(绿娃)：火功，电击，用于攻击

E五娃(青娃)：吸水，吐水，用于攻击

F六娃(蓝娃)：隐身术，来无影去无踪

G七娃(紫娃)：宝葫芦，可以吸妖怪

《魔兽世界》网友解答

A 选择大娃的你是野德，有强大的抗击打能力，变身熊形态后用头顶着Boss的样子，这就是大娃的化身；

B 选择二娃的你是生存猎人，千里眼和顺风耳其实就是出色的观察力，机灵鬼的特质暗合了生存猎人的主要属性是敏捷，虽然缺少了宠物，但是基本特点还是符合的；

C 选择三娃的你是防战，刀枪不入的三娃和防战是一个道理，盾墙在手，天下我有；

D 选择四娃的你是火法，火从来就是高攻击高伤害的象征，四娃不是火法都没天理了；

E 选择五娃的你是冰法，水冷了结成了冰，冰热了又化成了水，水水冰冰，冰冰水水，其乐无穷啊；

F 选择六娃的你是盗贼，消失暗斗急跑，真正的来无影去无踪六娃是也；

G 选择七娃的你是圣骑士，七娃手中的宝葫芦和圣骑士手中的炉石一样的无解。

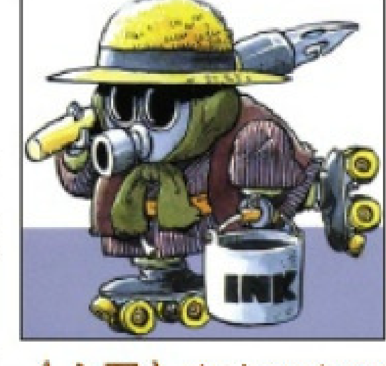
《葫芦兄弟》的网游让大家都亢奋了起来，不但有前面这些YY职业的玩家，更有甚者还亲身COS了新一代外焦里嫩雷死人不偿命的葫芦娃

贝吉塔你现在感觉如何啊？

在国产经典动画改编游戏引得大家如饥似渴时，还有一部超超超超大经典漫画改编的人气游戏也即将登陆国内了！这就是即将在韩国进入公测的《七龙珠Online》。

按说来玩过了很多动漫改编游戏，对于韩国人的产品应该是不抱希望了才对，但是由于有了鸟山明大神的全程监督，让人心里抑制不住地期待着《七龙珠Online》的到来。

最近一次的报道显示，《七龙珠Online》推出了原著中“天下第一武道大会”“龙珠收集”和“时间机器”，玩家可以从人类、那美克星人和魔人3个种族中选择一个种族修炼，不过我个人估计大多数玩家毫无疑问都会选择那美克星人……贝吉塔那朵忧伤的耿直男子，你现在感觉如何、感觉如何啊！



（上图）鸟山明自画像，不过，所谓“监督”，是否便是卖掉版权的代名词啊……



（右图）截图其实看着还可以，但截图往往都是封面杀手！

就像在前面说的那样，动漫与游戏就如周星星手里的那些间谍用品，似是而非，没有绝对纯粹的动机。许多人因为喜欢的动漫去玩动漫改编的游戏，但是玩了游戏才想起来去看相关动漫的人，绝对是少数。

因为现在的动漫依然是比游戏强势的文化载体，等游戏真正捱到可以让动漫根据游戏来编造故事的时候，那游戏估计也就终于熬出升天了。不过在那之前，让我们做好被“效率队来蓝娃，有红娃了”雷至渣的准备。

编后：我……实在是太期待《葫芦娃Online》了！当我想象着一群葫芦娃（最好是3头身）在新手村跑来跑去砍蝎子（不能砍蛇，那是Boss！）的场景时，我实在是忍不住扭曲得快乐至巅峰，那是怎样一个场面啊……我打赌“爷爷”肯定是个给你新手任务的NPC，他慈祥地对你说“孩子，道具商城里能买到葫芦子儿，它能种出小葫芦……”那条蜈蚣怪说不定就是第一个副本的小Boss，掉落一个紫色的未鉴定“铁葫芦”……

而在《七龙珠Online》里，一定会出现孙悟饭那招“合体技”并且随之因为允许男性模型和女性模型共同使出这招大绝而导致铺天盖地的声讨被迫改名为“友谊之手指”，一定会这样的吧，一定会的！

凡人，颤抖吧！

电子竞技，我们还在

电子竞技是个悲伤的话题，似乎突然就从喧嚣变得沉寂，突然就从兴奋变得低落，一个曾经看起来很美的未来，一群曾经抛洒着热血的少年。

■北京 doodle

前不久一家名为起凡的公司在上海召开了一场战略发布会，已经运营两年、主打电子竞技网游的起凡宣布正式获得红杉投资（红杉曾投资过EA），并将在今年与瑞典Dreamhack和电竞联盟CPL展开全面合作。

可能很多朋友对起凡不熟悉，但是说到浩方一定家喻户晓，起凡正是前浩方董事长李立钧一手操办的新公司。浩方被盛大收购后，李立钧并未驻足很久，2007年便再次自立门户建立了起凡，在取得26万在线成绩后，终于引来红杉的风投。

与网游结合 从借鉴开始

“其实喜欢电子竞技的玩家从来就没有减少过。” 李立钧如此认为。

去年家电渠道巨擘国美尝试着做了一个竞技平台，这种跨行业的试水也可以说明李立钧的观点，今年新出的“竞舞台”也是一个最佳佐证，但不能否认的是，尽管爱好者众多，但还是无法形成一个有效的商业模式，于是资本选择退出。

“与浩方不同，起凡做的不是平台，而是游戏。” 李立钧明确强调了这点。现在所有竞技平台都是充当一个第三方的尴尬角色，也就是说它支持盗版用户在该平台上进行游戏，包括当年的浩方也是如此，“所以我们选择与网游结合，推出自己的产品，我们做的是电子竞技网游，而不是为别的游戏提供平台。” 李立钧表示。

已经运营两年的《三国争霸》系列是目前起凡的主力产品。如果你曾经玩过这款游戏，或者仅仅是看到截图，一定会脱口而出“这不是真三国无双吗？” 李立钧对此毫不忌讳，他表示：“我们承认在起初确实借鉴了由War3做出的真三国无双，但在这两年时间里，我们做了许多变化和更新，比如提供10v10模式的《群雄逐鹿》。”

简单说，起凡做的并不是DoTA或者“真三”，而是竞技网游，但借鉴了DoTA机制，并以DoTA为基础进行翻新。

李立钧表示：“只要你玩过起凡的游戏，我就敢说你不会觉得我们还在借鉴DoTA，因为DoTA是一个静止的状态，而起凡是动态的，我们拥有完全的自主性，以东方特色为出发点，目标是不断开发新的游戏乐趣。” 他认为：“我们做的是一个系列。”

DoTA之所以迅速被玩家接受并喜爱，而许多DoTA like作品反响平平，其实并不是因为DoTA源自War3，脱离War3就不行，而是因为他们没有抓住DoTA这类游戏的精髓。英雄数量、道具选择、平衡性、战斗节奏等等，这才是塑造可玩性的关键性元素，而



起凡的《三国争霸》系列是一款独立的游戏，除去平台外，还有下载游戏本体



目前起凡采取的盈利模式是道具收费和会员增值服务

不是“控制个英雄，带群小兵互推”这种模式。所以起凡做的“三国”系列能不能被更多玩家接受，说到底还是产品，李立钧表示：“起凡眼下最大的工作就是拓展。”

但不得不说的是，现在一说到电子竞技，大部分人马上联想到的是CS、War3，尽管起凡打的是“竞技”牌，但如何让更多玩家去知道、去接受，并能让大家觉得有趣且留下来，也就是说想达到一个“晚上打盘起凡”而不是“晚上打盘DoTA”的境界，难度还是颇大，因为正如前面李立钧所讲，起凡与浩方截然不同，做的不是平台而是游戏，两者规则明显不同，而且也不是仅起凡一家瞄准了这块市场。

向MMO叫板

李立钧表示：“现在的MMO已经逐渐脱离了游戏的初衷。”他认为：“游戏的根本就是公平，但很多MMO改变了这种根本，很多收费道具已经影响了平衡，过程化的乐趣要比结果化的乐趣大。”

换句话说就是“重在参与”，玩的是“过程”。

这句话在某种层面是成立的，比如各种Replay的广泛流传，确实说明玩家非常注重竞技过程，一次微妙的操作，一次帅气的偷袭，都能让爱好者起立鼓掌，但如果真的如此简单，MMO怎么可能活到现在?

我们知道，全球第一款网游就是MMO，打开中国网游市场大门的也是MMO，现在最火的还是MMO，其提供的“养成乐趣”是电子竞技游戏无法取代的。退一步说，尽管一些道具收费正在破坏游戏平衡性，但乐于砸钱追求人上人感觉的玩家大有人在，就算这样不能长久，MMO开发商也不是傻子，越来越多MMO开发商已经在探寻新的盈利模式。作为RPG的网络化，MMO不会轻易因为“公平”而受到致命伤，而是会选择自我疗伤。

另一面，尽管李立钧表示“由于竞技玩家追求的是过程所以起凡没有受到外挂的困扰”，但外挂绝对是一个潜在问题，因为不管MMO还是电子竞技，很少有玩家不在乎结果或者输赢。比如曾经的CS穿墙外挂，DoTA的全图外挂等等，有人在MMO里愿意砸钱买装备，就同样有人愿意在竞技游戏里用外挂傲视群雄，所以在这个层面，“自觉”只能维持在小圈子内，不可能推广至全人类，必须要有硬性设定规范秩序。

不过必须要说的是，起凡目前的收费机制确实很“厚道”。尽管也是道具收费，但两年来还是保持着“适可而止”，没有露出“圈钱”的态势，李立钧表示：“目前起凡的盈利模式主要集中在增值会员服务、不影响游戏平衡的道具，以及一些与社区相关的内容上，比如Avatar等。”不过问题是，就算起凡能够洁身自好，但作为一家商业公司，盈利肯定还是放在第一位的。曾经有位圈内朋友透露过一家很有名的网游企业以“活动”作为圈钱手段，一个季度玩一次，稳稳地保住了财报，虽然可以从道义上去谴责，但是法律上并没有问题，且从资本角度讲还异常成功。如果起凡不愿“同流合污”，又想继续做大，光靠玩家口碑根本不够，就如同很多人哀悼单机衰落但从不购买正版一样，所以在这个真金白银的世界，已经建立起口碑优势的起凡，扩展盈利模式也十分重要。

起凡赛事

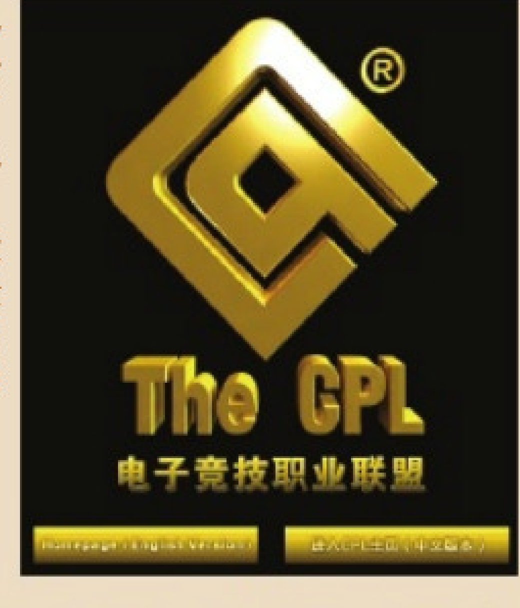
李立钧认为：“电竞一直在发展，今后的电竞应该是一个大家都能够参与的电竞，而不再是某几个人的游戏。我们现在拥有由玩家提供的地图1800多张，虽然不是每张都会采用，但这种覆盖性和参与性，正是电竞的根本之一。”

看到现在大家应该已经明白，起凡要做的是“竞技网游”，也就是说与CS、War3平起平坐的产品，那么必须要有赛事。

李立钧表示：“起凡全国公开赛已经启动，今年的冬季公开赛已经确定，夏季公开赛也在策划中，固定一年两季的赛事模式是起凡的暂定目标。在2010年上海世博会期间，还会在瑞典馆，与Dreamhack和CPL携手推出电子竞技主题文化交流活动。”

尽管有Dreamhack和CPL这种大名鼎鼎的商业伙伴，但能否被玩家接受还是未知，毕竟起凡旗下产品的知名度还远不如CS和War3，不过从“电子竞技”角度思考的话，“中国电竞赛事”这几个字看起来虽然有些遥远，但还是让人感觉到一丝欣慰，谁也不想电竞如此发展下去，起凡虽然已经网络化，但核心仍是“竞”一字，所以起凡能不能真的做出一番事业不再重要，游戏好玩不好玩也不再重要，因为他已经传递出了一个信号：电子竞技，我们还在。





（上图）起凡曾把《三国争霸》带到了Dreamhack现场

（右图）今天的CPL已经不再是当年的CPL，时代确实在变化

瑞典Dreamhack起源于一次在自助餐厅发起的小型Lan赛事，后得以延续发展，终形成目前最大电子竞技线下聚会（Lanparty），每年包含冬季和夏季两次锦标赛，举办地点为瑞典城市jonkoping。

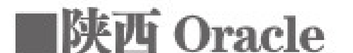
2009年冬季赛事项目包括：《反恐精英:1.6》《反恐精英:Source》《DotA》《星际争霸》《雷神之锤:Live》《Trackmania Nations Forever》《雷神之锤:World》《魔兽世界》《街头霸王4》《铁拳6》。

CPL（Cyberathlete Professional League）是历史最悠久的电竞组织，成立于1997年。CPL曾于2008年年初宣布停止运作，放弃2008年赛事。之后于2009年第二季度再次出现，根据官网资料，在与华侨城集团（OCT）以及新加坡爱迪媒（IDM）有限公司合作后，宣布复活。



棱角分明的工事，这种画面风格想必不少玩家都十分熟悉

用了心的
《轩辕传奇》







《轩辕传奇》与《火炬之光》都有夸张的肩饰品

现在评判网游好坏与否的标准根本不是好玩不好玩，而是用心没用心，尽管用心了不一定好玩，但还是会让你感动到哭泣——写到这里，我也哭了。

■陕西 Oracle

《轩辕传奇》此番封测搞得异常神秘，11月7日下午，我拿到激活码上官网，不幸发现这天最后一批额外激活限额已于5分钟前发完。之后每天只固定提供3×10分钟机会，我屡次尝试，均告失败。其他网游内测的时候都是一码难求，这次我拿到激活码，依然无法激活游戏，十分尴尬。直到我即将放弃这款游戏，打算进行最后一次尝试时，终于手疾眼快，成功激活了账号。

早在半年前还只有几张游戏场景放出的时候，我就曾注意到这款游戏，当时它还不叫《轩辕传奇》，而是"腾讯神秘暗黑风格新作"，场景风格也的确和"暗黑3"公布的截图有一些神似。现在进入游戏，发现要说模仿暗黑3实在太过牵强，总不能把45°俯视镜头也拿出来说事，美术方面反而更倾向于WoW的卡通风格。这种卡通风格可以大大减少多边形的使用，降低配置要求。当然，这要有很高超的美工才行弥补多边形的不足，印象中除WoW外，把这种表现手法运用如此得惟妙惟肖的，《轩辕传奇》是第一个。再加上游戏将节省下来的资源分配到特效上，于是光影效果也相当不俗。尤其当玩家刚进入游戏，站在战火纷飞的殇阳关，看着巨龙在天上飞过，若隐若现，震撼扑面而来。考虑到视角的限制，能有这样的效果已经实属不易。封测最多到25级，期间我去过六七个场景，特色鲜明，风格各异，可以看出制作团队是用了心的。

不过虽然在面子工程上，《轩辕传奇》给了人很大惊喜。但经历过AION、"剑叁"画面冲击的玩家似乎并不买账，尤其对于游戏的视角怨言颇多。不少腾讯游戏的忠实玩家在世界频道里表示，这游戏要是做成"《穿越火线》那种立体感就好了"。

另一个比较明显的特征是夸张的肩膀，WoW里的人物的肩膀就很夸张，后来从公布的视频来看，我们发现"暗黑3"将这个特征延续了下来，到了前段时间的《火炬之光》里，上半身基本只剩下肩膀了。《轩辕传奇》虽然不至于这么夸张，但也还是无法符合正常比例，这样做的好处是可以凸显装备的视觉冲击力，坏处是冲击过后容易审美疲劳，这个……只能见仁见智了。

除去画面以外，本作可以谈的内容比较少，现在游戏尚处开发阶段，很多元素要等基本框架稳定下来，再一点一点填充。目前来看这个框架十分优秀，腾讯毕竟有相当的开发实力，游戏操作顺畅，帧数稳定，玩起来并没有什么不适。由于版本实在太低，很多系统都非常简单，比如技能系统，每5级一个技能显然是有些少了。国内网游最擅长的装备系统也暂时没什么用武之地，目前只有一个很普通的套装系统。相信随着版本的更新，这些系统会逐渐完善。因为在这款游戏里，我们可以看到开发团队的诚意，而不是一副圈钱的嘴脸。

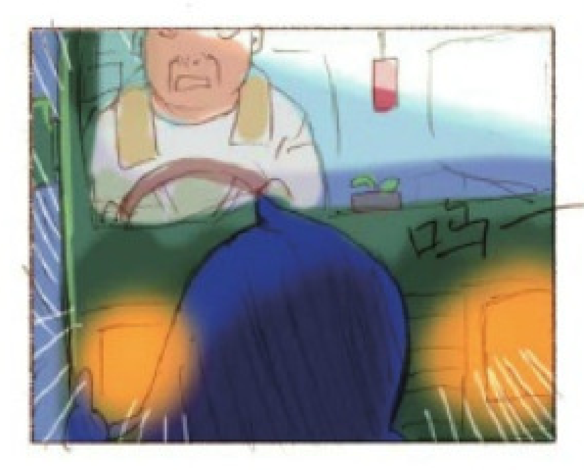


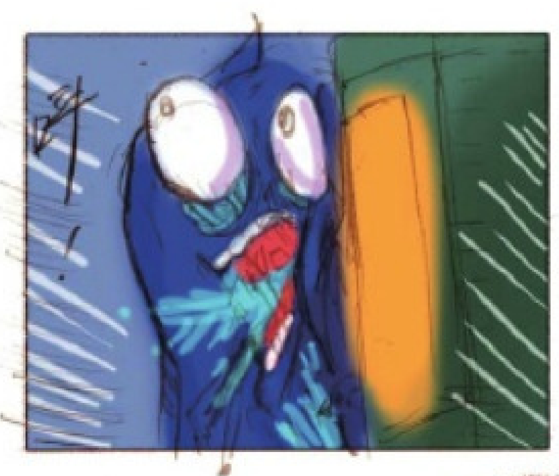
修复伐木器的任务，可以很清楚看到伐木器复原的过程，细节丰富，这一点超出同类游戏很多

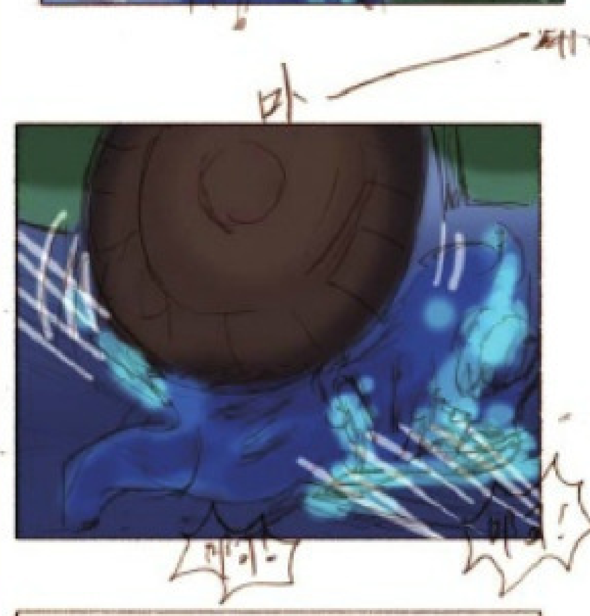
















"扭曲"的孙渣

■本刊记者 Psychoo

首先介绍下孙渣，上海某家挺有名的网游企业的男性美工，当然这不是采访他的原因，而是因为他创作了一些让某个群体异常兴奋，大喊"孙渣威武"的漫画。

如果你知道孙渣，那我就不用再介绍他画过哪些，如果不知道，可以去他博客上浏览一下，由于WoW玩家众多，所以我想最广为流传的作品应该是那张"九城娘"。至于好不好看，这东西因人而异，起码我身边绝大多数人都表示"神了"，当然也有不少"孙渣黑"，会把他的照片PS到赛车女郎身上，写到这里我又把它翻出来看了一下。

然后解释下标题中的"扭曲"，这个词儿在这里不含有任何传统意义上的贬义，相反甚至有点褒义，我是说，你不觉得"你好正常"现在是一句骂人的话吗，所以这个词儿50%代表"真实"，30%代表"愤怒"，20%代表"无力"，至于为什么不用"真实的、愤怒的、无力的孙渣"作为标题，因为"扭曲"看起来更加让人遐想，而且……标题是不能超过10个字的啊！

说是采访，其实就是瞎聊天，好的现在，瞎聊天采访开始。

小明：孙渣你什么时候扭曲的？在这个世界上流传着"扭曲的源头乃是因为被女朋友抛弃"这样的说法，你可以证明它吗？

孙渣：很早以前就很扭曲了，不过，是不是说"奇特的思维方式"比较好……而且，我没被妹子抛弃过……

（那就是没有过女朋友的意思吧？）

小明：创作之前，有没有奇怪的仪式，比如观摩一些奇怪的影片？

孙渣：并没有，觉得闲了就画了呗，心静下来就可以画得很愉快了，如果是强迫自己去画反而画不好。

（我还是认为会有些激活条件，比如好人卡什么的）

小明：最喜欢自己哪部作品？

孙渣：没有最喜欢吧，始终觉得自己画得不好，最近的作品里面，比较喜欢勇者传说，因为第一次画了那么多页的东西，算是比较有耐心。最近在把这个重描，准备做成原创同人本。

（你在做广告吧，你就是在做广告吧！）

小明：漫画能让你成为大众价值观层面的"成功人士"吗？如果不能，为何坚持？兴趣还是发泄？

孙渣：画这些东西是我人生的一部分吧，说不上成功或者失败，现实里对成功人士的标准未必合乎我的价值观，我只是想活得更闲散、自由而已，没有别的太多想法。何况是否成功，我还年轻，还不急着做评价呢，专家不是说过么，中国没有穷人只有待富者，那么中国同样也没有失败人士和负犬，只有待赢者，所以作为一个待赢者我情绪很稳定。

（为了不误导读者，我必须指出他在Kuso）

小明：孙渣平时喜欢什么游戏？好像很少看你玩网游，是不是特别讨厌？那家网游公司对你温柔吗？

孙渣：喜欢玩的游戏很多，枪枪枪到策略游戏我都喜欢，其实只要做得好就喜欢玩，就是现在没什么时间。网游以前经常玩啦，也是时间不够。为什么讨厌网游呢，没网游我这个游戏美工吃啥哟……公司的事情不能说，我有保密协议的哟！

（他骗人了，详见最后一个问题）

小明：有没有女孩子因为你的漫画追求你？有的话是什么结局？你会不会为此狂喜乱舞？

孙渣：画漫画就有女孩子倒追这种事情你也信么？喂喂，多大的人了快醒醒。

有王八之气掏粪都可以有女朋友，没王八之气做地球球长都只能"寂寞"，好人去哪里都只能流着泪帮人重装系统。

"画网络漫画的都是人生赢家"这种代表了人民群众美好愿望的都市传说，和仙鹤报恩、田螺姑娘、白娘子传奇可以并称为美好传说四大名著，但这个社会是现实和残酷的，美好的事情都是骗人的，女朋友什么的根本就是没有的。

（大家可以从中看出那股浓浓的哀伤和幽怨吗？我也感动的哭了，不过这就是孙渣能画出那种作品的原动力也说不定）

小明：你为什么黑《辐射3》！（最后一个问题，接第5个）

孙渣：加了帝国Loli军MOD的"辐射少女3"挺好的啊，我从来不黑它。

（地穴领主作为曾经为购买《九城娘和她的伙伴们》排了1小时长队的男人，正是因为孙渣黑过数次《辐射3》而试图阻挠我进行这次采访。你看孙渣又继续黑了，什么叫"加了帝国Loli军MOD的'辐射少女3'挺好的"，不加就不好吗，啊？）

想玩“帅哥号”的欧阳月兮

■本刊记者 Psychoo

一款“不是骗人”的网络游戏肯定能让部分人为之动情，并凭借自己擅长的方式加以表达，比如小说、漫画、音乐等等，所以如果抛开论坛上的是是非非口水仗，这是一片相当迷人的土地，大家因为相同的兴趣聚到一起，进行着与利益无关的各种交流。“剑叁”就是这样一款“不是骗人”的作品，现在为大家介绍的便是因为**持续创作“剑叁”四格漫画和截美图而小有名气的官方记者团成员**“欧阳月兮”。

喂，别想啦，看名字就知道是女孩子啦。你是不是怀疑因为人家是女孩子我才去采访，我以大漠小虾的名义正式起誓，绝对不是！不然就让我一辈子买方便面没有调料包。

小明：美女，简单介绍下自己？愿不愿意透露你是女孩子这件事？不愿意的话，我就不提你是女孩子，顺便说下芳龄？不不，你别那样看着我。

欧阳月兮：你……都说出来了。好吧，我大号是女性，小号是妖人，所以我是女的……至于年龄，已经老到可以嫁人了。我的工作就是画画相关，个人爱好画Q版啦、御姐啦、小受啦，当然还有吃啊、睡啊、玩啊……

（为什么到处都是腐女，为什么隔壁的美编妹妹也是腐女，为什么今天采访的欧阳月兮也是腐女，这个世界坏掉了吧？）

半宅半腐半达人，亦狂亦静亦超脱。
平生最爱睡与吃，古色骚词最动情。
墨染皓月巧笑兮，原是湘女欧阳氏。

（为什么……突然吟了一首诗）

小明：“剑叁”之前都在玩什么？是否也有相关作品呢？

欧阳月兮：最早接触的网游是MU，那可都是攒出来的早餐钱啊……然后是《天堂2》，完美世界（非国际版）、WoW什么的，其实都有画，不过很少画故事。

（玩的太多了！肯定没好好学习！）

小明：是什么契机让你持续创作这些四格漫画？每一话的情节大都是想象还是有真实游戏经历？

欧阳月兮：刚开始机器很烂，玩一会就死机，我只好边想着游戏边把我的悲哀画出来，没想到大家貌似很共鸣，于是就这样画下来了。每一话的情节都是真实发生过的，当然会稍加改编，这些漫画证明我果然是个茶几……每一话都是一个例子。

（茶几漫画得到共鸣，你是不是想说大家都遇到过这些衰事，这是诅咒吧！）

小明：写小说、画漫画，都是很有爱的行为，你觉得“剑叁”哪里最吸引你以至于如此有爱？

欧阳月兮：那忧郁的眼神，飘逸的头发，潇洒的身影，都深深吸引了我，其实我是想玩“帅哥号”啊！

（我最讨厌的事情有两个，一是男人玩女性模型，二是女孩玩男性模型，这让我对生活失去了信心）

小明：你觉得网络游戏对你来说，哪个内容最重要？

欧阳月兮：都很重要，不然玩不下去。我比较在意细节，比如娱乐性的东西啊、新鲜感啊、可玩性啊、多发展性啊什么的。

（多发展性是什么东西，说心里话吧！）

好吧，是漂亮的衣服、装饰和暧昧的动作……

小明：是否经过一些美术方面的专业训练？有没有你比较喜欢的艺术家？

欧阳月兮：你是不是看不起我啊你，老娘是专业美院毕业的！喜欢的艺术家很多，不过对我影响最大的就是Clamp，小学时就深受其毒害，那时候我还不知道什么叫BL，纯洁的时光啊……

（罪魁祸首！终于让我知道了腐女这“恶之源”，哪怕千腐所指，我也要说，Clamp死去）

小明：最喜欢与什么样的玩家打交道？又是如何成为了“剑叁”记者团一员？

欧阳月兮：与跟自己类似的玩家吧，没怎么特别分类，认识了，相处不错就一起玩咯。加入记者团，是红尘大大（“剑叁”论坛超版）来找的我，其实那时候我才知道什么叫记者团……



（这个回答的潜台词是，看，我有本事，所以人家邀请我的哦，是邀请的哦！）

最后，用一段真诚的对话来作结尾。

小明：给我张真人照片吧？

欧阳月兮：PIA飞！

小明：你误会了，我是要放在杂志上。

欧阳月兮：PIA飞！

小明：我们美编可以PS。

欧阳月兮：PIA飞！

小明：那我给你瞎放一张。

欧阳月兮：我杀了你！

现在你知道为什么没有真人照片了，我已经……尽力了。

软盘地带



站在你喜欢的立场发发牢骚，虽然没什么有用功，但人生就是这样啊！

人生就是不断地发牢骚

现在市面上有大概500多款网络游戏，根据不太靠谱但是也不会太离谱的统计，中国有1000多万网游玩家，也就是说，按照13亿人口来算的话，在中国，每13个人里，就有1个人玩过网络游戏。

因为拥有这样的普及率，所以网络游戏行业承受着两方面的舆论压力。一是来自主流话语权的“压制”，比如诸多专家教授在没有完全了解情况下的“商业行为”，毕竟大家都要吃饭，做生意肯定比做学问赚得多，“电击”“抨击”“攻击”这“三击”的根本目的都是与利益挂钩的，所以尽管有“骗人”嫌疑，但把它当做“电视广告”之王侯总激情解说的话，也就释然了。

真正的压力来自玩家。

作为网游产业的衣食父母，这些大部分还处在上学阶段的群体才真正值得注意。对于前者来说，1年200多个亿的盘子真的会把它砸碎？不可能的……

坦诚说，几个一线的网游企业都有专人负责收集玩家反馈，但目标群基本都是“网游玩家”，对非网游玩家或者轻度网游玩家并不重视，这样做的理由很简单，企业的重点是未来，而不是现在。当你的童年由“自动寻路”和“小喇叭”组成时，你自然不会去思考为什么有人看不起这两个设定，你会觉得本来就该这样，理所应当。所以尽管在各大单机论坛里不停有人对网游口诛笔伐，似乎放眼望去大部分都是“反对”声音，但网游产业依旧蓬勃发展。


“电击”“抨击”“攻击”这“三击”正在浩繁的明星中孜孜不倦地寻找着新的目标，网游只是其中的一个

不过我们忽略了最重要的一点——大环境。

中国正处于一个高速变化的时代，受之影响最大的就是年轻人。我小时候看的是《圣斗士》，现在小孩看的是《火影忍者》，我小时候读的是金庸古龙卧生，现在小孩读的是《哈利波特》7部曲“哈哈哈哈哈哈哈”，我小时候听的是窦唯何勇张楚，现在小孩听的是JPop和电子乐。当然我也看火影，也读过“哈哈”，也挺喜欢电子乐，但这与在这种环境下长大的年轻人相比是截然不同的。也就是说，各种与中国传统价值观不完全相符甚至截然相悖的理念正在以各种娱乐方式为载体，迅速地“浸染”着现在的年轻人，与之随行的是“眼界开广”。

所以《传奇》效应不会重现，企业也很难再以“信息”为武器只手遮天——你知道的，大家都知道。在这个银联卡可以在美国使用的年代，“简单借鉴老外经验，给那些没见过的人玩”这种事，根本就是无稽之谈。而且这种趋势不可逆转。

在这种时代背景下，我想不管是企业，还是媒体，都应该好好思考一下现在网络游戏的发展究竟是怎么回事，到底为什么这么多人持负面意见，因为现在企业非常重视的“没见过世面好糊弄”玩家群体，只会越来越少。

当然，以上只是我的个人牢骚，虽然很无力也没什么用，但人生就是不断地发牢骚嘛，这真是一件简单而又痛快的事情！下面是软盘上的牢骚，来吧，来一发。

软盘众：Roll

网游是所有玩网游的人的面具。在网游里大家都可以不顾及脸面，因此在那里可以看到一个人的本性。人性本善？人性本恶？孰是孰非？成王败寇？过眼云烟而已……

软盘众：Cat7

见得最多的理由就是觉得现在的网游没意思，市场很混乱。某些童鞋的家长倒是可能会恨网游……

软盘众：Cecil

花大量时间游戏的单机党们，不管出于什么原因，只是想在三次元之外找一个宁静的地方，没有利益照瞎了众人狗眼之流，多好啊，这就是为什么我们爱单机，爱局域网，就是不爱网游。

软盘众：Topcoder wfz

抱怨的的不是网游的兴盛，而是单机的衰落。单机衰落现实无法改变，所以将恨意转嫁给了网游。

软盘众：浪漫的想象

网游世界里的玩家内心应该是现实的部分写照吧，如果一个人在现实中善良，在网络中也坏不到哪里去，反之同样。事物都是有两面性的，觉得不好可以敬而远之，本人也比较爱单机，估计抱怨的人，大部分因为自己的某些原因而吃了亏吧……

软盘众：demonoracle

网游玩家会告诉你哥不屑于玩游戏，哥玩的是人上人，玩的是[小明手工马赛克]。

软盘众：S12j

为什么这么多人一定要固执地认为玩网游比单机更花费时间？我玩三国志，英雄无敌，PES等游戏，动不动在电脑前一坐就是一天。

而我玩WoW，每周二到周五晚上7点半开始活动，11点结束。也就是每周4天，每天3个半小时。其他时间段公会没有活动，你叫我上WoW，我还真不愿意上，上了也不知道做什么，烧点卡怪贵的……

软盘众：Lordalert2

现在有些网游真的很让人讨厌……

软盘众：gongjiaohao

我自己以前经常玩，但现在也不碰了。首先，只要能联机的游戏里面，人们肆无忌惮的对骂，恶意中伤，骗人……反正现实中不敢做的，游戏里面都能做！最后只能悄悄离开。其次，现在的网游千篇一律，没有任何有文化内涵的，都是些以火爆、刺激、诱人……吸引现在的“小朋友”，还没事就去糟蹋古典名著、古典人物、热播电影电视！P

轩辕剑外传——云之遥

预计发售日：
2010年1月12日（中国台湾省）

■湖北 宇文婵

■DOMO那种不断探索、积极进取的精神仍会在此作中得到延伸。

从1990年至今，似箭光阴十数载。回首当年中文游戏筚路褴褛之际，众多豪杰如《侠客英雄传》《倚天屠龙记》今日何处觅踪迹，总叫人唏嘘不已。相比家喻户晓、无人不知的“仙剑”系列，“轩辕剑”系列的知名度也许不及前者，但若谈到剧情架构和文化底蕴，后者是有过之而无不及。此外，“轩辕剑”系列向来以浓郁的中国泼墨山水画为美术风格，于外于内都绽放着传统中国文化的精髓，令人为之折服，为之入迷。如今，“轩辕剑”系列已从中文角色扮演游戏开拓时期的先锋之一，发展成一个包括5个正传、4个外传、一个战棋游戏和两个网络游戏的经典系列游戏，享誉业界经久不衰。虽然这个系列在国产RPG发展史上已取得令人瞩目的辉煌成就，但开发组DOMO并没有停止前进的步伐，在明年初他们将为玩家献上本系列的最新作品——《轩辕剑外传——云之遥》。

峰火连天三国

“轩辕剑”系列的首个外传《枫之舞》对前作做出的最大改进，便是将游戏的故事情节和中国古代历史


国产RPG怎么这么喜欢三国时代……

结合了起来，虚幻的主角人物能够和历史中的那些风云人物并肩作战。从此以后，这便成了《轩辕剑》系列的一大特色，在后续作品中不断被发扬光大。此次《云之遥》的故事背景设在大家最为熟悉的三国时代。东汉末年，诸侯割据，烽火连天。在一连串群雄割据、逐鹿厮杀后，最后仅剩据有巴蜀的刘备阵营、据有江东的孙权阵营以及掌握大汉中央政权的曹操阵营，三雄彼此对峙。在这个动荡不安的年代，洛阳少年徐暮云登场了。徐暮云幼时便遭逢变故，流落荒野，幸得魏国前御史中丞徐庶所救，将之收为养子，抚养成人。暮云与兰茵青梅竹马，并与魏国名将张郃之孙张诰相交甚笃，一同习剑成长。若干年后，暮云已成为英姿焕发、名满洛阳的少年剑客。但为求精进，暮云始终勤练剑术，希望有朝一日能以一身武艺协助恩师张郃，报效朝廷。

公元226年，魏帝曹丕猝然而逝，留下年纪尚轻的新帝，以及尚未稳固的社稷，屡次交兵的南方孙权本就蠢蠢欲动，西川的蜀汉政权，更在丞相诸葛亮的令下，于公元228年出兵北伐，使得魏国朝野陷入了人心惶恐的动荡里。此时，暮云受到了义兄曹侍中之托，屡次到前线战场协助魏军作战；然而，由于徐庶曾于蜀汉的刘


暖洋洋的野外场景


白发少年徐暮云

英文名：（暂无） 中文名：轩辕剑外传——云之遥 游戏类型：角色扮演
制作：DOMO 发行：大宇资讯 期待度：★★★★


属性分为“太阴”“玄阳”与“幽冥”3种，以及最基本的“无属性”，生克影响为：太阴克玄阳、玄阳克幽冥、幽冥克太阴


如果物理攻击与敌方属性相克，会在画面中间出现一个时间球，如果你能玩好这个QTE，所操控的角色会追加一次高强度攻击


行伍的作用是针对伙伴在战斗上的优势与缺点给队伍进行位置安排，从而增强战力


战斗剧情允许你在打架过程中插科打诨，一边说烂话一边赢得胜利


修练法宝不只意味着累积经验值，法宝通过培养成长，最终会成为战斗中另类的打怪利器


魔王战是与行伍、属性、战斗剧情相结合展开的，那将是“意想不到的新奇玩法”

备、诸葛亮、赵云等人交往甚密，极其担心老友安危，因此十分反对暮云参与战事，以至于暮云深陷在父兄与朋友亲情的矛盾里……

战斗系统

《云之遥》取消了前作中可以在战斗中更换前排后排的功能，而改为人数上限为4人的行伍系统。这个系统有点类似于同类游戏中的方阵，由3名角色形成一个三角形的方阵，中间那名角色自然是最需要保护的。玩家需根据每名角色的特征以及战场形势更换角色所处的位置，在发挥角色的最大能力的同时掩藏角色的缺点。

本作的攻击属性包括太阴、玄阳和幽冥3种，以及最基本的“无属性”攻击。这3种属性也具有与五行相生相克类似的设定，比如太阴克玄阳，玄阳克幽冥，幽冥克太阳，可视作是简化版的五行系统。玩家在战斗时如能了解这3种属性的关系并加以运用，将会获得事半功倍的效果：若物理攻击与敌方属性相克，画面中间会出现一个时间球，若能在限定时间内按下按钮，角色将会再追加一次攻击，并有很高几率出现附带属性的异常状态，如击晕、击退等等。如过早、过晚或连续点击按钮则会失败，无法进行追加攻击。有趣的是，《云之遥》这次还加入了“战斗剧情”，玩家可以通过各种对话选项来影响战斗的走向，比如诙谐睿智的对话有可能使你更轻易地拿下一场战斗，如果你试图激怒敌人，则有可能变成连怪物都畏惧的大魔头。

法宝和护驾

《云之遥》新增的法宝系统可视作前几作中深受玩家喜爱的炼妖壶的改良版。玩家通过在战斗中对法宝的修炼，不断累积经验值，培养法宝成长，成为相伴玩家左右的战斗利器。玩家还可以通过“辨识术”来增加怪物的“辨识度”，当辨识度涨满后，便能召唤其出来，作为玩家的护驾，相当于增加了一名战友。护驾又分为“一般怪”与“精英怪”两种，精英怪的能力相当突出，若能获得它们的协助，玩家在闯荡江湖时会更加无往不利。但需要注意的是，并非所有怪物都能够通过辨识加以召唤的，比如有些特殊的怪物只能够取得辨识度而无法召唤，另外一些则会显示“不可辨识”，如果想要获得这些怪物的辨识度，则需要前往特定的“地城”。

《云之遥》中的主角和配角

徐暮云
性别：男
年龄：17岁
武器：剑

英挺爽朗的洛阳少年。天生白发异于常人，为徐庶之养子。暮云天生拥有“剑气”，但不甚稳定，幼年曾历经不知名之变故，痴痴傻傻一段时日，之后对童年的记忆相当模糊。

兰茵
性别：女
年龄：16岁
武器：剑

魏国名将张郃府中之女剑僮。性格温婉可人，但剑术高超，身手利落，深为张郃所赏识。与暮云青梅竹马，二人情投意合，经常一起行动。

张诰
性别：男
年龄：18岁
武器：剑

字柏乔，为大魏名将张郃之孙，同时也是暮云情谊深笃的挚友。暮云视他如兄长，十分尊敬。张诰经常与暮云切磋剑术，互相砥砺，同为洛阳著名的少年剑客。

芝茵
性别：女
年龄：17岁
武器：法杖

女性法师。多年前随师父旅行至洛阳时与兰茵相遇，认作姐妹。芝茵个性果决，伶俐聪慧。于胡匈之地修习道术，降妖伏魔。

久悠
性别：男
年龄：18岁
武器：剑、法杖

本名久须毗呼，来自东方邪马合国之清秀少年。久悠乃是多年前邪马合国领袖日御子私下派遣至辽东接触的使臣之一，由于对中原风土民性、文化制度深为着迷，便决定留下游历。久悠身手不凡，能使术法与剑术，持有剑、镜、玉三大法器。

娄桑
性别：女
年龄：18
武器：双环

拥有绝世的美貌，为杂技百艺团的当家花旦。因受宠于百艺团团主，而遭同团师兄所嫉，时时受言语嘲讽。但娄桑不以为苦，依旧卖艺为百艺团挣钱，报答团主昔日救命之恩。

韩龙
性别：男
年龄：24岁
武器：刀

韩龙是一名战士，魁梧高大，身手矫健，能单手持巨刃而面不改色，是本事卓绝的勇士。他原为并西之地的胡族，因该地官员贪暴，其父反抗却遭杀害，为照顾母亲，无奈沦为草莽盗匪，靠打劫路过的达官显贵维生。

玉澧
性别：女
年龄：不详
武器：匕首

玉澧行事乖张任性，心思却单纯通透。为了寻道修仙，她极尽所能做满9999件善事，最终却因轻信凡人话语，而造成事与愿违的结果。

淳于恒
性别：男
年龄：25
武器：匕首、法杖

淳于恒，字长生。精通淳于一脉的绝顶医术，却不轻易替人治病，性情古怪孤僻，且言谈之间尽是轻生之词，让人觉得难以亲近。

磬儿
性别：女
年龄：不详
武器：不详

磬儿的身世始终是个谜，她自称为仙子，娇俏任性，是位容貌出众的神秘少女。磬儿能施展许多强大且罕见的术法，似乎对暮云的身份相当感兴趣，暗中跟随。

前所未有的挑战

地城系统是《云之遥》所推出的新系统，主要是面对喜欢挑战、乐于收集的玩家们。

在这里，玩家会遇到比主线剧情的Boss厉害数倍的强力稀有怪，这些怪物体型庞大、攻击力惊人，而且不会傻呼呼地坐在某座山上或某个洞里等着玩家去虐，一旦发现玩家进入它们的视野，便会像影子一般疯狂追逐玩家，直到它死……或者是你死。当然，打败这些怪物的奖励也很丰厚，包括大量的经验值、特殊的战利器和额外的奖励点数。

奖励点数也是一个全新的设计，它与经过精心制作的《云之遥》网上商场是紧密相连的，玩家可以在商城里用奖励点数购买辨识度，以用来辨识前文所说的在普通大陆上无法辨识的怪物。还可以购买特殊的“精英怪”成为玩家强有力的护驾。制作组还允诺会在网上不断推出新的地城供玩家下载，提升游戏的耐玩度。此外，地狱中还有许多随机事件点，进行这些地点时，有可能会获得随机宝物，也有可能踩中某个陷阱，或是被怪物偷袭进入战斗。当玩家在离开地城时，还会获得所有的战利品以及额外的胜利点数。



可以让你刷到吐血的随机地下城

《云之遥》的主要场景


子午谷险地


少室山夜景


武都郡军营全貌


汉水之上

子午谷： 北称“子口”，南称“午口”，为秦岭山脉中最为险恶之谷道。南北纵向，长330公里。北面长安，位扼要地，但因地势险峻，处处尽是悬崖峭壁，荒无人烟，栈道长年失修、寸步难行，汉军于第一次北伐时，诸葛亮便以过于冒险之名，拒绝魏延奇袭子午谷的策略。

少室山： 位于豫州西北，西连洛阳，为中岳嵩山之西峰。相传大禹之妻涂山氏女娇化为石头后，其妹嫁给大禹，定居太室山的西侧山岭，并抚养姐姐的儿子夏启成人。因古代称妻为“室”，故涂山氏女娇所居之山称为“太室”，其妹所居之山称“少室”。

武都郡军营： 武都郡位于雍州境内，其与阴平二郡南接益州，与蜀汉政权紧密相连。为抵抗北伐的诸葛亮，魏国派兵进驻于此。

汉水： 源于陇西郡氐道县境嶓冢山，位秦岭以北的关中之地，自西北流向东南，汇往长江，为长江最大的支流，又名汉江。其沿途流经许多郡县，南阳便是其中之一。

南阳渡口： 南阳郡位于荆州境内，南与江夏接壤，为汉水流经的重要都城之一。因其位于汉水之北、伏牛山之南，因依古时“水北为阳，水南为阴；山南为阳，山北为阴”的原则，便将此地命为南阳。诸葛亮昔日便是在南阳修身耕读，以待明君。《云之遥》的人物有幸故地重游。



《云之遥》邀请知名音乐公司“无限延伸”共同制作游戏原声带，歌手陈思涵将与宝岛内外的多位知名音乐人合作，带给玩家清新的声音与优美的游戏配乐


玩家能将居住在鬼神之塔内的怪物召唤出来，作为我方的护驾，战斗中如同多了一位伙伴援助


辨识度一满，便能在游戏中将怪物召唤出来


就像《大富翁》，点击随机事件点后祸福难料

水墨画风，永恒主题

无论你对《轩辕剑肆》以后采用3D引擎的作法认同与否，这都将作为游戏发展的趋势而被延续下来。虽然我们无法再期待浓郁中国水墨画风格带来的与无伦比的视觉震撼，但改良后的3D引擎将会带领我们迈入一个更真实、自由度更高的轩辕剑世界，许多中国历史中著名的场景也将逼真的呈现在玩家面前。况且DOMO允诺将在本次的三国背景中加入更多的水墨画元素，例如洞穴壁上的流水，墙上的龙形浮雕和中国国画装饰等等，以降低引擎的更新换代给“轩辕剑”系列的画风带来的影响。

从目前公布的资料来看，DOMO那种不断探索、积极进取的精神仍会在此作中得到延伸。由于《云之遥》和《苍之涛》与《枫之舞》一样是独立的剧情，所以同属于“轩辕剑外传”；而《天之痕》由于与三代的部分剧情相关，被作为三代的外传。但无论是哪种外传形式，依据以往的经验，这个系列的外传每每比正传要出色得多……很明显，我们又多了个“理由”期待《云之遥》的到来。

从演示版来看，《危机边缘》继承了Splash Damage在《深入敌后——雷神战争》（Enemy Territory: Quake Wars）中的一些制作理念，那就是快速的游戏节奏和强调多人游戏部分。此外值得一提的是，游戏的多人游戏地图相当大，想要在如此辽阔的场景中穿梭自如，所谓“智能按键”的灵活使用也必不可少

危机边缘

预计发售日：
2010年第三季度

■湖北 螃蟹飞行器

■职业特色、任务设定、RPG要素，看起来就像是另一个《边境之地》。

全球气候变暖对人类造成了前所未有的灾难，干旱和饥荒接踵而来，冰山的融化使得海平线上升，无数人在这场灾难中丧生。幸存的人类所拥有的唯一避难所是一个漂浮在海上的城市——方舟。这可不是《京都议定书》为了督促其它国家加入所制造的灾难景象，这是Splash Damage和Bethesda Softworks联合推出的全新FPS——《危机边缘》的故事背景。游戏目前推出了早期演示版，预计将于2010年第三季度于PC、PS3和Xbox 360平台上发售。

人类内战

在如此恶劣且有限的居住环境中，人类内部出现了不可调和的冲突，从而划分成两个派系：一方自称是方舟的守卫军，试图重新建立新的秩序；另一方则是与守卫军作对的反抗军，从始至终都在与方舟的政府组织明争暗斗。在进入游戏时，玩家就需要选择人物的派系，然后自定义人物的外观、装备和其它细节，并且选择“职业”！是的，没错！这名角色可以用在单人游戏、合作通关或联机对抗等各个模式中。《危机边缘》也



方舟，人类最后的希望……

引入了时下流行的RPG式角色升级元素，玩家完成任务就会获得相应的经验值，从而使玩家习得更多的技能和天赋，造就与众不同的战斗风格。

演示版

游戏目前透露的演示版分为两个部分。第一部分发生在一座机场中，沙漠化使得机场已经无法正常运转。在载入地图后会有一段动画来展示游戏中两大势力的紧张关系：反抗军的一名狙击手将玩家所在的守卫军中的一名士兵放倒，守卫兵也不甘示弱，画面顿时变得血腥起来……在这个场景中，游戏的操作方式与普通FPS并无二异，比较特别的是加入了一个“智能按键”，这个按键会在危急的场合起到相当重要的作用。比如当你看到附近有类似红外线的警报设施时，你有两个选择。第一种方式最直接——直接冲过去，触发警报，准备好战斗；第二种方式就是利用这个“智能按键”。你可以慢慢走到警报装置附近，按下按键，人物就会视情况自动跃过红光线侦测装置，或从下方滑过。此外，你还可利用智能按键快速地获取某个物品、翻越路障，等等。

另外一部分演示展示了游戏的任务系统。《危机边缘》任务系统的与众不同在于选择性相当丰富，玩家可

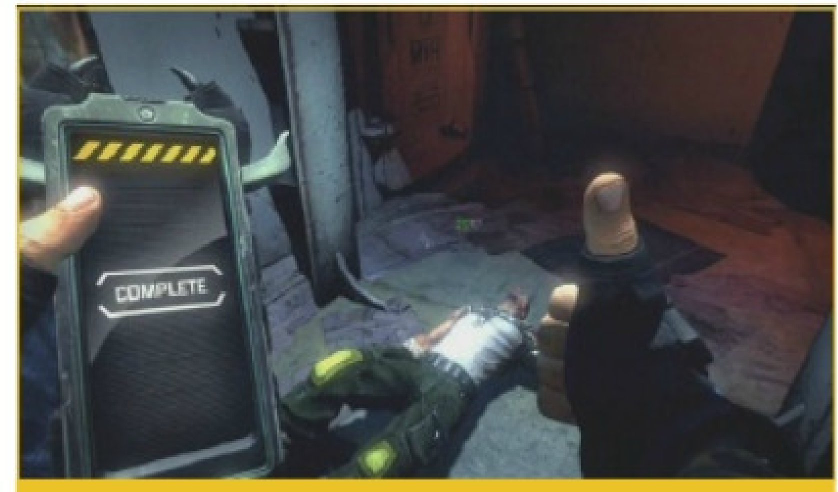


加上自己一共4个人，好流行的游戏模式

在补给点可以做很多事，包括更换职业

英文名：Brink　本刊译名：危机边缘　游戏类型：射击
制作：Splash Damage　发行：Bethesda Softworks　期待值：★★★★


任务中有时要求你炸开某个地方

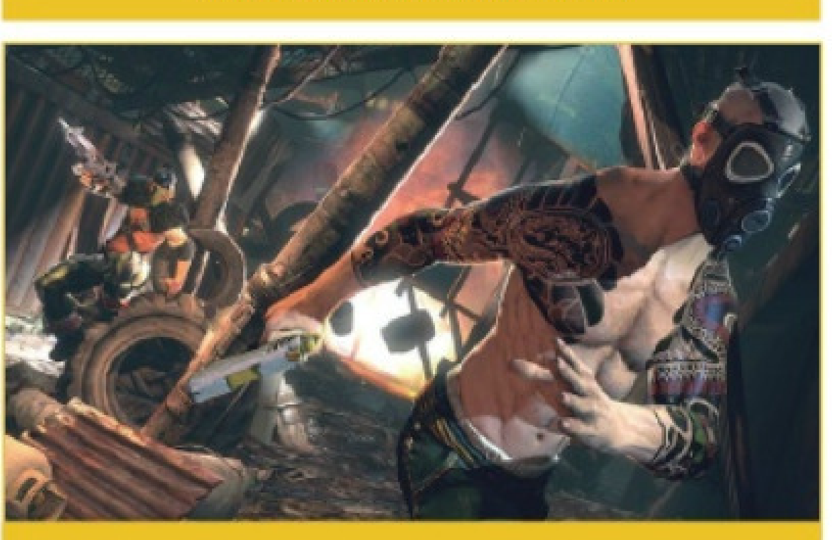

杀人不是全部，调查也是任务目标之一


真的就像是RPG那样，杀死敌人之后尸体头顶立刻冒出经验值的数目


占领一个中转站才能赢得补给和更换职业的机会，对多人模式来说一定很管用


机场的阳光照得你暖洋洋的


这是一场守卫军VS反抗军的斗争


看来纹身师无论在什么环境下都很吃香


幸好，在这个末日世界里只有人类没有怪物

以连续完成一个任务链，也可以中途选择开始其它任务，获得截然不同的体验和奖励，当想继续之前的任务时也可以随时开始。在一个废弃的造船厂场景中，作为守卫军的主角接到抓获并审问一名反抗军的任务。系统会给任务目标一个箭头标记，当主角突破重重障碍来到目标附近时，会拿出一个看起来很像iPhone的装置，使目标的戒备心降低，这时这个伪iPhone突然变成一把泰瑟枪，可怜的目标立刻被电流击得不醒人事，清醒后在主角持续的电击压力下只能如实招供。

在多人合作模式中，队友如果选择同一任务还会根据不同的职业获得相应的分工，比如在工程师担任修理工作的同时，士兵正在护送人质的途中。除了上述两种职业，还有医疗兵和侦察员职业供你选择。在任务开始时，玩家可以选择自己的职业，也可以在地图中的中转站更换职业、武器和装备，为当前任务需要随时调整。

别致的画风

《危机边缘》的画风别具一格，它采用了经过重新设计的id Tech 4引擎，将超现实主义和卡通风格独特地糅合在一起。在游戏的场景中随处可见锈迹斑斑的废弃金属，与人物身上色彩艳丽的服装形成鲜明的对比，为这个颓废的末日世界注入了一丝时尚感，让你觉得虽然目光所及之处残败不堪，但自己的存在还不算太悲剧。

海上的城市方舟中高耸着直上云霄的巨塔，四周高科技建筑物林立，这带给玩家另一种截然不同的感觉——唯美而又真实，让你不禁感叹这座城市的确是人类最后的希望——开发者宣称，游戏中的场景都经过精心设计，而非是在一个个看起来都差不多的场景，再放几个箱子而已，而是希望场景中的每个细节都能与游戏的画风相呼应。据透露，游戏的关卡设计师曾制作了《杀戮地带2》以及CS地图“Dust”，艺术总监来自于最新一代的《波斯王子》开发团队，角色设计则是《质量效应》的主设计师。于是这样的组合加起来就变出现实与卡通融合的场景，以及科幻感强烈的人物……

从玩家角度来看，我们似乎并不缺乏此类风格的优秀佳作，《危机边缘》要想成为2010年的一匹黑马，还要看Splash Damage在余下的时间里会爆出什么猛料来满足玩家日益膨胀的胃口了。

费尔丹王国（Ferelden，《龙世纪》主要故事发生的国度）的传奇甫入尾声，谢帕德指挥官（Commander Shepard）立马又要驾驶着诺曼底号驰骋在"质量效应"的银河中。《质量效应2》，这款被视为史上最强科幻、射击、角色扮演游戏的续作声势浩大，BioWare号称游戏的各个细节都将比前作更加完美。

质量效应2

预计发售日：2010年1月12日

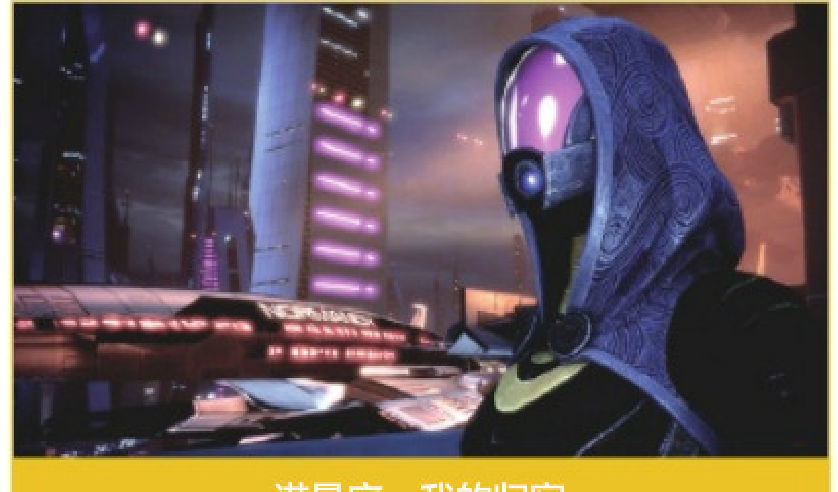
■上海 Jump

■接近质量中继站，即将进行接触倒数，你准备好了吗？

2009年末2010年初的BioWare可谓风光无限。《龙世纪——起源》（Dragon Age: Origin）不负众望成为近年奇幻RPG新的标杆，为Old School派角色扮演游戏如何在次世代继续进化树立了良好的榜样。费尔丹王国（Ferelden，《龙世纪》主要故事发生的国度）的传奇甫入尾声，谢帕德指挥官（Commander Shepard）立马又要驾驶着诺曼底号驰骋在"质量效应"的银河中。《质量效应2》，这款被视为史上最强科幻、射击、角色扮演游戏的续作声势浩大，BioWare号称游戏的各个细节都将比前作更加完美。在游戏摆上货架前剩下的这点时间里，且让我们为这场银河系最盛大的太空歌剧做最后的预热。

谢帕德的新座驾

比起从头到尾贯穿着英雄主义拯救银河主旋律的前作，《质量效应2》的游戏情节基调更加黑暗和晦涩。在早先的宣传片中，谢帕德指挥官的宇宙飞船SSV"诺曼底"号被一艘神秘的巨大战舰击毁，变成了宇宙空间里的尘埃。银河系的英雄怎能没有自己的旗舰，在新作中，谢帕德得到了地下


诺曼底，我的归宿

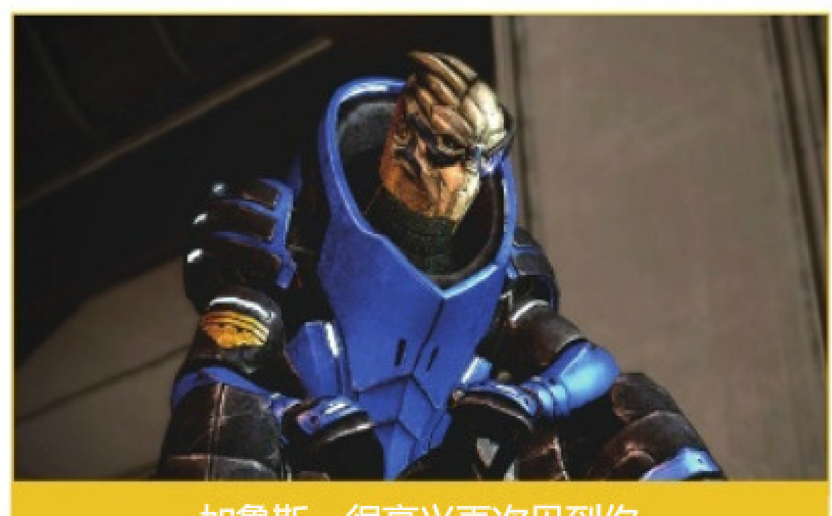
军事组织"塞伯鲁斯"（Cerberus，希腊神话中的冥府三头犬）的支持，后者出于某些理由为谢帕德提供了新的飞船："SSV诺曼底SR2"（SSV Normandy SR2）。这艘飞船继承了初代诺曼底号的一些设计理念，如流线型的船身和潜航系统；考虑到谢帕德此次任务的危险性，SR2有更强大的火力武装（当然作为特种战舰，她在舰队战中的正面火力仍不值一提）。舰身上的塞伯鲁斯徽标暗示了这艘船的来历，但没人知道它究竟如何获取了联盟与图族（Turian）合作的最顶尖试验技术的。

地下军事组织塞伯鲁斯在小说《质量效应——升腾》（Mass Effect: Ascension）中有重要的戏份，在《质量效应》游戏中，谢帕德指挥官曾和这个神秘组织进行过多次交锋（这个组织在银河中到处进行危险的实验，甚至和UNC结下了梁子）。为了应对银河系新一轮的危机，用塞伯鲁斯的领导者"幻影人"（Illusive Man，由Martin Sheen献声，代表作《现代启示录》）的话来说便是："要拯救银河，牺牲是必不可少的，而联盟军队并不明白这一点，这也是塞伯鲁斯为何存在。"在《质量效应2》中，指挥官谢帕德不得不与这个由叛变的联盟军队创建的危险组织合作，游戏剧情

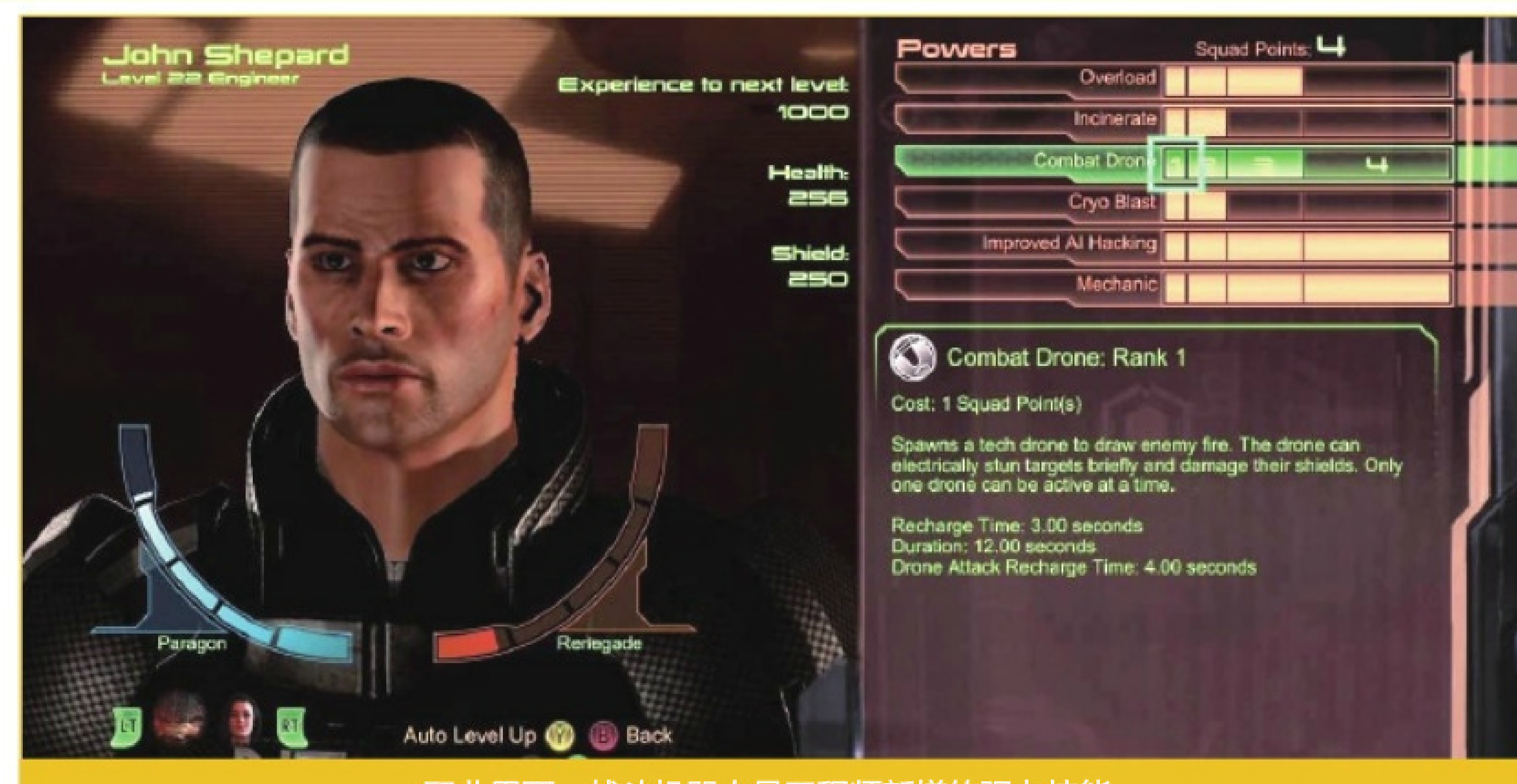

塔莉（左）确认重新加入谢帕德的队伍


谢帕德将与赛伯鲁斯组织并肩战斗

英文名：Mass Effect 2　本刊译名：质量效应2　游戏类型：角色扮演
制作：BioWare　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★


加鲁斯，很高兴再次见到你


莎玛娜："汝之意愿即吾之教条。"



职业界面：战斗机器人是工程师新增的强力技能


利用灵能力打击敌人已经成了《质量效应》游戏的标志

也急转直下，充满了阴谋与悬念。

塞伯鲁斯空间站（Cerberus Station）是玩家在《质量效应2》中将要造访的巨型宇宙都市之一。这座壮丽的人造物漂浮在马头星云附近的某块神秘的星域中，但没有任何星图对这座庞然大物有任何标注——它详细位置是一个谜。

很高兴再次与你并肩

夸里安族工程师塔莉（全名塔莉佐拉·纳·莱雅，Tali'Zorah nar Rayya）在《质量效应》的故事之后回到了自己族群的移民船队，成为了尼玛号的一员。在续作中，她与指挥官谢帕德不期而遇，不过此时的塔莉正因为背叛族群的罪名接受审判，如果罪名成立，塔莉将会遭受夸里安族法律最严厉的惩戒：永远的被自己的族群所放逐。曾与塔莉一起并肩战斗拯救过银河的指挥官谢帕德站了出来，为证明塔莉的清白而奔走，这让塔莉十分感动。但最终，银河英雄也无法说服夸里安审判庭，塔莉仍然遭到了放逐。尽管无法留在自己的族群中，但为了报答谢帕德的好意，塔莉决定重新加入谢帕德的队伍。塔莉佐拉·纳·莱雅（意为佐拉部族的塔莉，莱雅之女）现在有了新的名字：塔莉佐拉·范·诺曼底（Tali'Zorah vas Normandy，意为佐拉部族的塔莉，诺曼底号的一员。根据夸里安人的命名规则，这样的名字只有在夸里安族人完成了朝圣之旅之后才能使用，对于塔莉而言，诺曼底号便是她的归宿）。塔莉也是目前公布的唯一一名将会重新加入队伍的前作队友。

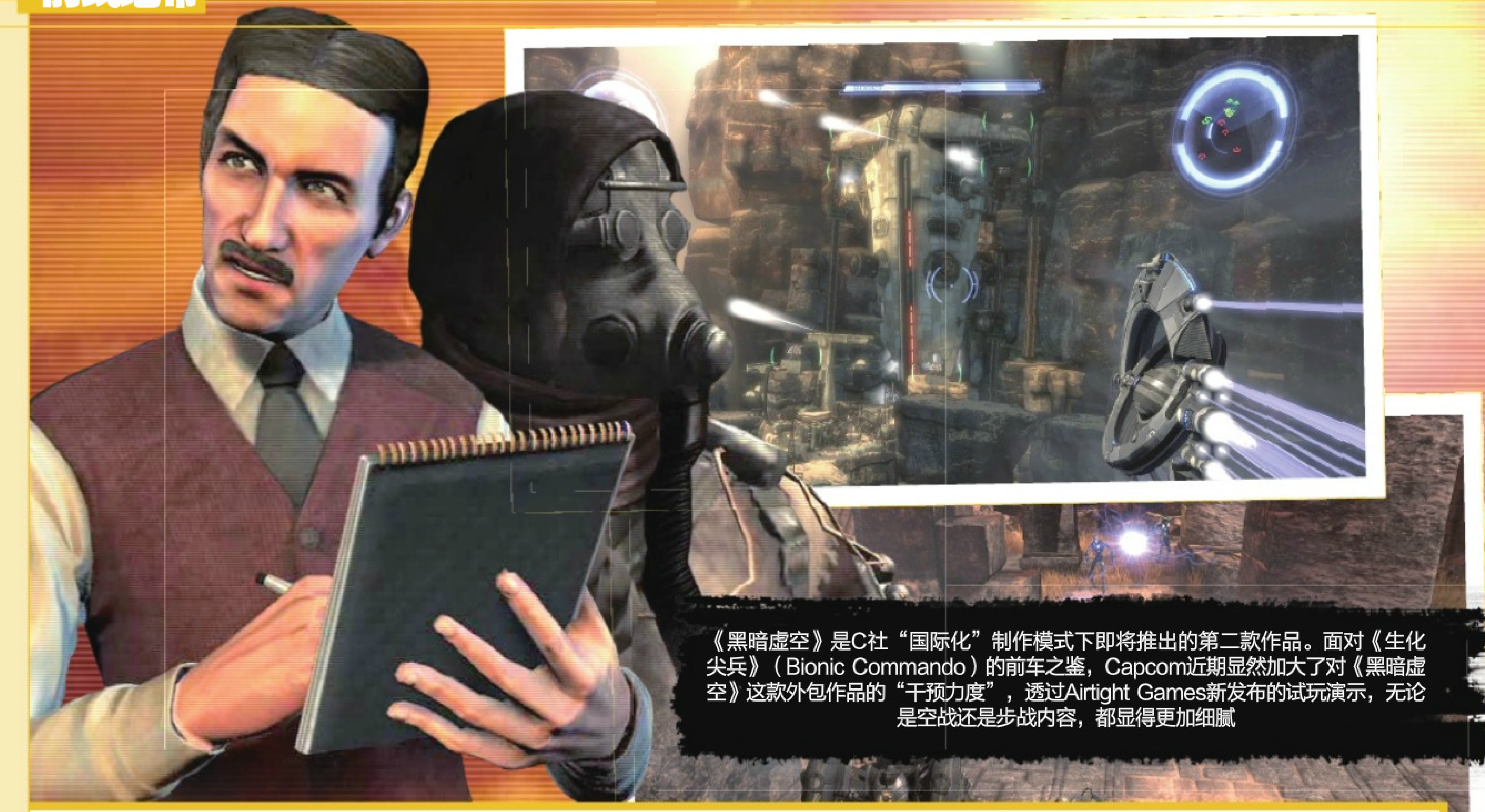
作为大本营警卫部队C-SEC的一员，兢兢业业的图族特工加鲁斯（Garrus Vakarian）赢得了不少前作玩家的好感。在新作中，加鲁斯已经确定将再次出现。在危机四伏的欧米茄空间站（Omega Station）里，加鲁斯身着他那身令人熟悉的蓝色图族人盔甲出现在了指挥官谢帕德面前，随后加鲁斯帮助谢帕德干掉了一大帮佣兵敌人，这位坚毅的图族战士再次证明了他是一名可靠的帮手，至于加鲁斯是否会和塔莉一样再次加入谢帕德的队伍目前还不得而知——也许BioWare会给玩家们留下一个惊喜也说不定。

除此之外，莎玛娜（Samara，Maggie Baird献声，职业演员和游戏配音者）是《质量效应2》公布的第5名新队友。这名阿莎莉族御姐以"你的选择即是我的选择，你的道德即是我的道德，你的意愿即是我的教条"作为出场白，暗示了她与谢帕德之间一段注定不平凡的旅程。莎玛娜的出现顶替了前作中莉亚纳（Liara）的位置，同样是阿莎莉族人，同样强大的灵能力，不同的是，成熟的莎玛娜（约600岁）比起年轻的莉亚纳（106岁）少了幼稚的幻想，多了冷酷和优雅。作为一名阿萨莉公正行者（Asari Justicar），莎玛娜决定加入谢帕德的队伍以应对银河系的危机，并在旅途中贯彻自己的正义。

神秘的收集者

收集者（Collector）是《质量效应2》故事里主要的反派种族。这个奇怪的种族有非常先进的科技力量，并且会不时向其他种族兜售新技术。作为回报，他们会提出一些非常奇怪的贸易要求，比如20个萨拉里人的左手交换能量武器科技，或者20个"纯种"夸里安人交换超光速飞行技术。如果不考虑被交换的"样本"的死活，这样的交易对落后种族来说无疑是非常划算的。然而糟糕的是，收集者最近似乎对人类灵能者产生了浓厚兴趣。他们开始通过代理人收集人类灵能者样本，甚至亲自袭击人类殖民地，将殖民地的活人全部俘虏抓走。

收集者不可理解的行为背后隐藏了更深的黑暗，事实上，那是可能毁灭整个银河系的新的危机。军事组织塞伯鲁斯雇佣了指挥官谢帕德去阻止收集者的暴行，然而没人知道塞伯鲁斯真正的目的是什么，正如没人知道隐藏在收集者巨大战舰阴影下的黑暗究竟有多深。在危机四伏的银河系中，指挥官谢帕德的旅程究竟将归途何处，且让1月马上就要登场的《质量效应2》为你解答！ P



《黑暗虚空》是C社“国际化”制作模式下即将推出的第二款作品。面对《生化尖兵》（Bionic Commando）的前车之鉴，Capcom近期显然加大了对《黑暗虚空》这款外包作品的“干预力度”，透过Airtight Games新发布的试玩演示，无论是空战还是步战内容，都显得更加细腻

黑暗虚空

预计发售日：2010年1月19日

■江苏 防弹手柄

■《黑暗虚空》看上去就是个飞行射击与掩体枪战的大杂烩……

有“动作天尊”美誉的Capcom终于要发行最新的原创动作游戏《黑暗虚空》了，这款游戏是C社“国际化”制作模式下即将推出的第二款作品。由于《生化尖兵》质量不佳，不少玩家也对DV产生了的品质产生怀疑，这迫使C社加大了对其的投入，并且延长了制作时间。

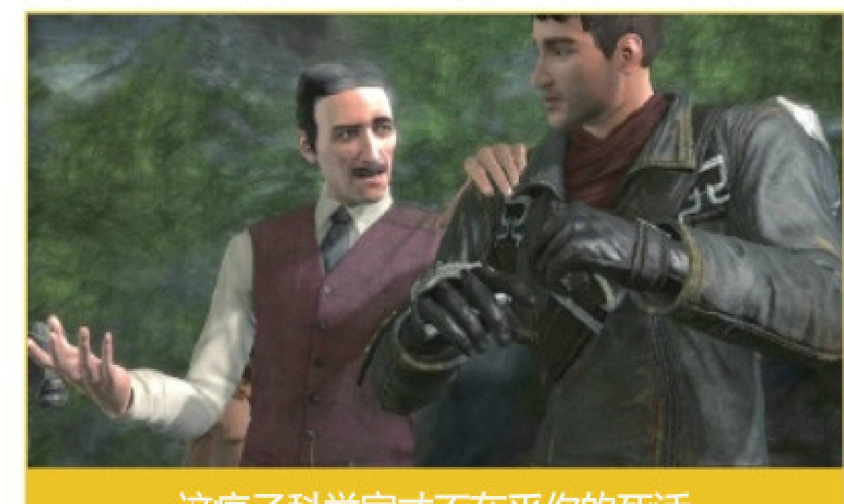
领便当的“主角”

游戏的开始，我们并没有看到主角Will的身影，取而代之的是个长着一张大众脸的“主角”，同时出镜的还有传奇科学家尼古拉·特斯拉，他交给“主角”一件自己发明的单人火箭喷射包。通过这一教学关卡，玩家将先行体验游戏的基本飞行操作。如果熟悉Airtight Games的上一个作品《血色苍穹——复仇之道》（Crimson Skies: High Road to Revenge），就会发现DV的飞行操作非常简单，快速输入两次方向触发的特殊机动也得到了继承。

在消灭一些外星人的飞行器后，“主角”不幸被四面八方涌来的UFO围殴致死，只能下场领取便当……接下来镜头一转，时间推进到了一周以后，倒霉蛋飞行员Will驾驶货机不幸误入百慕大三角，结果遭遇坠机遁入虚空，成为了特斯拉的下一个“实验对象”。起初Will只想离开这里，但与困在虚空中的幸存者接触后，他改变了想法，勇敢地穿上飞行动力盔甲，驰骋于破碎的天空，与外星种族“监视者”决一死战。

步战内容有所变化

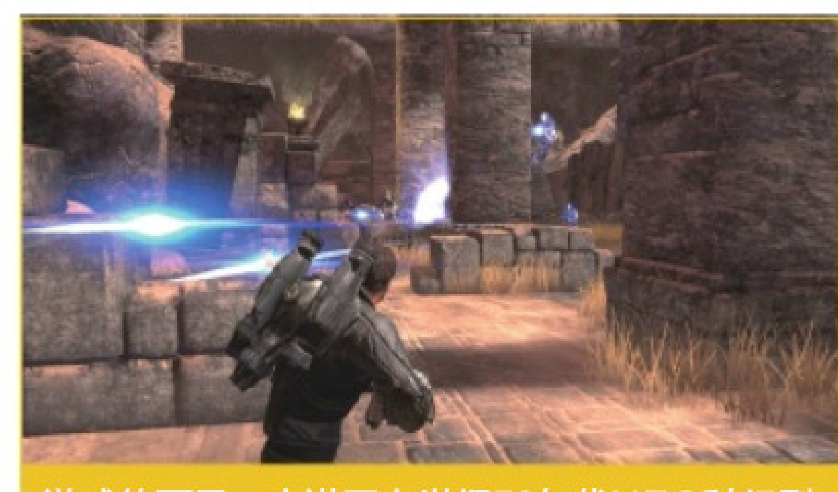
DV的步战内容采用了与《战争机器》类似的掩体玩法，尽管由欧美制作组操刀，但硬派动作并非是Capcom游戏所擅长的风格。尽管游戏的射击系统中照搬了《战争机器》的设计，如探身射击、盲射等，但近战动作内容的比重也相当大。战斗过程中可以明显感觉到，主角单兵武器的威力不足，如果光靠猛扣扳机的打法，很快就会被汹涌而来的敌人包夹。因此标准的打法是通过枪械让敌人产生长时间的受创硬直时间，然后上前近战肉搏。因此，Will的近战并非美式的“电锯轰鸣、血肉横飞”，更像是日式动作游戏的招式，如将敌人挑空猛击，或是用漂亮的回旋踢直接将敌人踹下飞船的甲板。



这疯子科学家才不在乎你的死活



飞行状态下可以锁定一个敌人，进行低速状态下的缠斗



游戏的画风，充满了上世纪50年代UFO科幻剧的典型风格

步战状态下Will还可启动火箭包的盘旋模式，这样你就能暂时离开地面，像直升机那样悬停，同时进行8方向移动，从空中攻击掩体后的敌人。最华丽的攻击组合莫过于从空中将敌人打至气绝状态，然后关闭火箭包，补上一记泰山压顶式的重锤。

英文名：Dark Void　本刊译名：黑暗虚空　游戏类型：动作
制作：Airtight Games　发行：Capcom　期待度：★★★

除了公布6名新角色外，SSF4还将Ⅱ系列经典的Bonus关卡“打车”与“打木桶”复活。打车关依然考验玩家的技巧，将汽车分“左门”“右门”与“车顶”三要素分别破坏；木桶关则会不断降下木桶，需看准时机施展正确的招式才能确保个个击破

超级街头霸王Ⅳ

预计发售日：未定

■上海 S.I.R

■利用旧角复活与Bonus关回归的方式，SSF4已然先声夺人。

去年无心插柳的《街头霸王Ⅳ》凭借出色的美术效果及复古情怀，重新让对战格斗这个已经式微多年的类型再次走入大众的视野，现已成为亲友间在家切磋的良作。秉承“把招牌出到滥”的优良传统，Capcom乘胜追击，公布了其续作《超级街头霸王Ⅳ》的相关情报。

老玩家热泪盈眶！

SSF4目前确定登场的新人物一共有6位，分别为寇迪（Cody）、凯（Guy）、阿顿（Adon）、迪杰（Dee Jay）、猎鹰（T.Hawk）以及韩国“美女”蛛俐（Juri Han）。其中前5位均系旧系列的人物复活，蛛俐则是原创的全新角色。

来自美国的寇迪最早登场于街机清版动作游戏Final Fight中，曾帮助哈格市长扫除暴徒，并救出了市长的女儿。SSF4使用了他在《街头霸王Zero 3》中的设定，即他因打架斗殴而被投入监狱后的囚犯形象。本作里他是少数将刃物当做武器的角色，能随时捡起场景中的匕首劈砍，更可当做飞行道具掷出！打斗方式十分无赖。而招牌技“暴力上旋”刮起的旋风可将对手卷上天空。

凯也是Final Fight里的人物，他并未如寇迪那样误入歧途，依然保持着孤傲的姿态。他在本作里使用武神流古武术，并将施展忍者的华丽轻功，令人感动的Final Fight式四连击绝对不能错过！

原创的蛛俐

完全原创的蛛俐是SF系列首次加入韩国籍角色，使用的自然是韩国国技跆拳道。她为罪恶组织“S.I.N”效力，没有金钱与信仰的目的，只热衷于玩弄对手的快感。她的左眼是假眼，装备的“风水引擎”可以爆发出强大的气力。蛛俐的招式十分华丽，动作轻柔流畅，每招都带有形踪莫测的紫炎，并在施放打击技的同时放出



蛛俐动作轻柔，并带有紫炎的效果



迪杰以招式灵活性著称，他在空中与大胖Rufus的对决结果将是如何？



新增Bonus关之打车，老玩家泪流满面

多方向的飞行道具，十分阴险。在接下对手的招式后，她会向不同方向瞬移，如窜到对方身后、正上方或向后疾退。她也有空中的突击技和如KOF中“满月斩”一样的足技。看来是以快节奏战斗见长的角色。

从目前情报与影像来看，尚不知SSF4会在系统上作怎样的改动。但从日本粉丝此起彼伏的赞扬声来看，旧角复活与Bonus关回归的方式已然让新作先声夺人，成功一半了。这款游戏目前只公布了PS3和Xbox 360版，以Capcom目前的策略来看，似乎没有道理不发行PC版。就像期待《街头霸王Ⅳ》的PC版一样，玩家所能做的只能是耐心等待了。

英文名：Super Street Fighter IV　本刊译名：超级街头霸王IV　游戏类型：格斗
制作：CAPCOM　发行：CAPCOM　期待度：★★★★

15 DAYS

15天

预计发售日：
2010年6月

■湖北 蚕宝宝

■不再是地牢古墓，《15天》是纯正冒险与高科技元素的奇妙结合。

德国是为数不多冒险游戏一直保持繁荣的地区，在那里生存着很多AVG的开发公司，比如House of Tales。继《寂静时刻》（The Moment of Silence）和《记忆过载》（Overclocked）后，这家公司有了冒险游戏新作《15天》。

艰巨的任务

《15天》保持了House of Tales对谍战或神秘题材的兴趣。游戏描述3位现代的罗宾汉式侠盗，通过盗窃艺术品所得的金钱来救济弱势群体。他们刚刚一幅盗取罗德西亚（津巴布韦共和国的旧称）前任执政官的画像，所得全部捐给了中非的发展事业。但他们并不知道，这次任务其实是一个秘密组织的试探，以确保他们有能力去完成更艰巨的任务——去伦敦博物馆里偷取丘吉尔首相的画像。

问题也在此时出现了：一位英国外交秘书突然离奇死亡，而在南非失窃的画像不知为何出现在他的办公室里。一位名叫Jack Stern的美国特工开始介入此事的调查，侠盗三人组从此被卷入了无尽的是非之中，更令人不安的是，你始终不知道是谁在操纵着这一切……

双线式流程

从表面来看，《15天》仍是一款传统的点击式冒险游戏，与众不同的是它的双线式游戏方式，有点类似《生化危机2》中的双主角，但更为复杂。剧情以两条线索同时展开，一边是侠盗三人组，另一边是美国特工，有时同一件事站在两种不同角度上看，可以得出截然不同的结论，玩家也很难分辨哪边才代表着真理，《15天》强调的就是这种戏剧性冲突，并留给玩家一些可供思考的东西。

游戏中的侠盗三人组大有来头：组织的领导Cathryn Hope虽是一名女性，却是一个博物馆通，对世界各地的博物馆都了如指掌，Cathryn最大的爱好是攀岩，所以翻墙对她来说是小菜一碟；Bernard Dewaele是一名艺术保险顾问——有点讽刺，很多出名艺术品就是从他手中溜走的；Mike Mensworth则是所有谍报小组中都不可缺少的电脑天才，当遇到高指纹锁和激光墙这种谜题时就是他大显身手的时刻了。游戏中包含许多类似《细胞分裂》的要素，如躲避电子眼、侵入电脑等，听起来都是些有趣的玩意。


博物馆里的偷窃看起来一切顺利


这次任务需要缜密的策划


侠盗三人组显然遇到了麻烦

关于游戏的名称，House of Tales不愿详谈，否则就剧透了，因为那是游戏中“最大的一个谜题”。但可以肯定的是，“15天”也同“寂静时刻”与“记忆过载”一样，是游戏内容的核心所在，而且时间流逝将是本作中最重要的一个元素。P

英文名：15 Days　本刊译名：15天　游戏类型：冒险
制作：House of Tales　发行：dtp entertainment AG　期待度：★★★★

1

Croteam和Devolver Digital公布了《英雄萨姆》的新作《英雄萨姆HD——第二次遭遇》（Serious Sam HD: The Second Encounter），发售日是2010年早期，游戏中将包括一个全新的合作模式。我们有理由担心这游戏会在XBLA上量产……

2

《杀出重围3》（Deus Ex 3）PC版独占的消息被认定是个假新闻，归顺Square Enix后正忙着更换招牌的Eidos Interactive谨慎地将它修正为：目前只有PC版公布。

3

Eidos Montreal的总经理表示，《神偷4》（Thief 4，暂定标题）的进展相当令人满意，“没有哪个预制作阶段的游戏看起来这么棒”。自从原制作组Ion Storm被关闭后，《神偷4》一直在Eidos Montreal投入开发，但我们对它的了解一直只是官网上的一张Logo图。



4

之前曾有谣传，蒸汽朋克风格的RPG《黄昏之刃》（Edge of Twilight）由于开发公司Fuzzyeyes Studio解散而被取消。现在有消息说，游戏项目并非被取消，只是被无限推迟。这则消息基本可靠，因为新闻来源是由于开发工作延迟而无米下锅的外包公司。

5

策略游戏的专门制作、发行公司Paradox Interactive和Neocore Games联合宣布了新作《狮心王——国王的十字军东征》（Lionheart: Kings' Crusade），这并不是黑岛的烂尾RPG《狮心王——十字军的遗产》的续作，而是一款流行的《全面战争》类RTS游戏。玩家可以像英王理查一世一样，指挥1189～1192年间第三次十字军东征期间的著名战役。但玩家普遍认为，这款游戏不大可能超越《全面战争》系列所能达到的高度。

6

Activision预计在2010年推出一款《变形金刚》的游戏新作——是的，版权就在Activision手里。这款游戏名为《变形金刚——塞博坦之战》（Transformers: The War for Cybertron），采用第三人称视角，以汽车人在母星塞博坦对抗霸天虎的故事为背景，但玩家可以自由选择扮演哪个阵营，据说可以看到擎天柱、威震天、声波和铁皮等角色。游戏将采用与电影版不同的动画造型，目的是“配合《战争机器》式的游戏方式”——听起来似乎没有什么逻辑。

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

7

2009年12月12日，一年一度的Spike TV电视游戏奖颁奖礼隆重举行。期间LucasArts公布了2007年最热卖“星战”游戏的续集《星球大战——原力释放Ⅱ》（Star Wars: The Force Unleashed II），预计2010年内发售。游戏主角仍旧是前作的“星辰杀手”Galen Marek，他在前作的故事里实际上已经死了，至于这名黑暗学徒是怎么活过来并且在新作里倒向了绝地武士，还有待LucasArts的进一步剧透。



8

2009年12月12日，Rocksteady Studios正式宣布了《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院Ⅱ》（Batman: Arkham Asylum II），这款游戏将不再由Square Enix Europe（也就是前Eidos Interactive）发行，接替者是Warner Bros. Interactive Entertainment。从先行预告片来看，小丑和哈莉仍旧是反派的主角，蝙蝠侠却没有出场。这款游戏没有宣布发售日，目前只公布了Xbox 360和PS3版。



9

Valve Software在《求生之路2》热卖之后趁热打铁，宣布了这款游戏的首个DLC，内容超级有爱：情节竟然是原作的4个人物南下与现有游戏人物汇合，看来Valve不是不明白原作这几个人人气更高。这个DLC名为“The Passing”，游戏背景紧接着L4D2中的“死亡中心”关卡，场景设在乔治亚州一个偏远小镇，玩家将扮演L4D2中人物与L4D中的Zoey一行在此见面。除了胜利会师剧情外，这个DLC还将新增一种怪物——“非一般感染者”，此外还有新的近战武器和火器供你挑选。这个关卡预计在2010年春季面市，按传统，很可能Xbox LIVE平台售价9.99美元，Steam平台免费。



《职业进化足球2010》视频评论

●英文名：Pro Evolution Soccer 2010 ●本刊译名：职业进化足球2010 ●游戏类型：体育 ●制作：KONAMI ●发行：KONAMI ●视频来源：Gametrailers



GT评论员对人脸赞不绝口，但对游戏系统的进化依然持负面态度

在Gametrailers对PES2010进行的视频评测中，评论员从游戏模式、游戏方式和直观表现3个方面，对这款作品进行了简要评析。系列的一些传统优势，如欧冠授权、值得玩味的一球成名系统，在本作中继续闪光。PES2010对在前两作令玩家们发指的“狂奔流”打法的一些限制，也得到了GT评论员的肯定。

“在调整比赛系统的同时，PES2010给我们感觉依然十分的‘游戏’，高速的传球和奔跑、传接配合随时可能在不可控因素的作用下被中止……它呈现的不像是一场足球比赛，而更接近弹珠球（实际上编辑部里的PES众也这么认为）。”当然，GT提出上述意见的态度十分“善意”，评论员甚至觉得这样的处理，让游戏的PvP对战非常具有娱乐性。“PES2010毕竟只是个游戏，能带给玩家们快乐才是其首要目的。”在模拟性看上去落后于主机版FIFA的情况下，国内WEer们“聊以自慰”的观点，也与GT保持了高度一致。

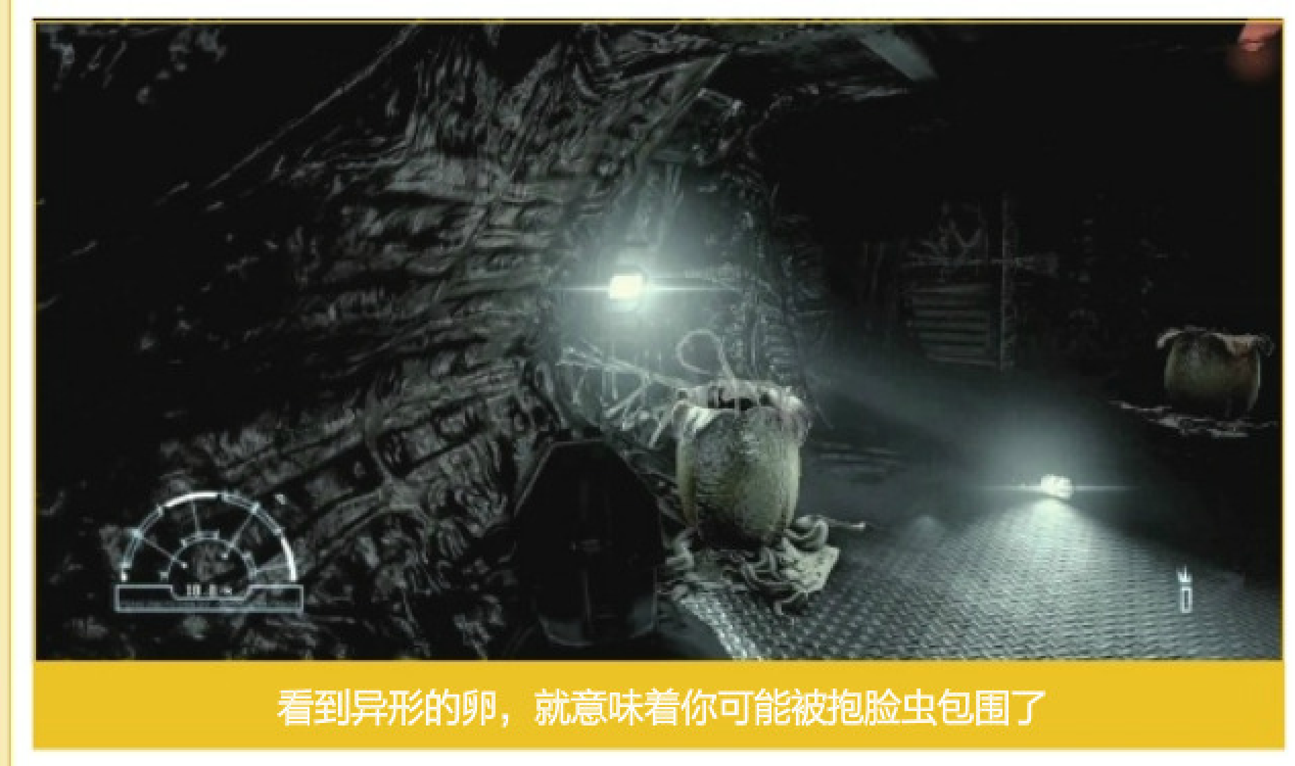
在评测视频中GT也指出，PES2010在游戏系统的表面“进化”之下，其内核依然维持了前两作的状态。“如果你想把球送入网窝，那么最好的方法就是硬突，以及乱射之后等待守门员脱手，再上去捡漏。”传球的重要性被提升了，但进攻对“速度+身体”型锋线球员的依赖性依然没有任何褪色，就像当年芝加哥公牛队的战术——“把球传给乔丹”那样，只不过现在你需要先传给那些强力攻击手，而不是控制一个球员穿越整个中场和后场的防守队员。

尽管如此，从视频最后给出的评分也可以看出，GT对PES2010还算给出了正面评价。P



《异形大战铁血战士》多人模式揭秘

●英文名：Aliens vs. Predator ●本刊译名：异形大战铁血战士 ●游戏类型：射击 ●制作：Rebellion Studio ●发行：SEGA ●视频来源：Gametrailers



看到异形的卵，就意味着你可能被抱脸虫包围了

高级制作人David Brickley这样描述AVP新作的制作重心：“我们分别为铁血战士、异形和人类陆战队员制作了电影化的单人战役，但在网络化的今天，光有这些是无法打动玩家的。‘铁血’的质量优势、人类的火力优势，和异形的隐秘优势，这些都可以让网络对战变得精彩纷呈，留给我们的问题是，如何平衡三大阵营的实力，我们并不想看到未来的AVP多人对战，变成清一色的‘铁血’用‘肩炮’相互对轰。”

参与多人测试的游戏杂志编辑James Denton是“铁血”的粉丝，他认为“铁血”力量强悍，利用隐身优势及多种侦察手段，可以在敌人眼皮子底下施展猎杀。

CVG网站编辑Andy Robinson在扮演陆战队员之后发表了下列感想：“人类是三大阵营中最为脆弱的一族，他们的机动力和侦察手段（黑暗中只能依靠枪械上安装的战术手电索敌）都非常有限。因此，人类派系的玩家们最需要注意的是团队行动中的相互保护。”

play.tm的编辑Martin Gaston认为异形的实用性，比9年前AVP原作中的表现要进步许多：“异形无法与陆战队、‘铁血’正面对抗，但它们可以吸附在墙壁、天花板上移动，还可以使用场景中狭窄的捷径。它们可以轻松绕到敌人背后，施展必杀一击。即便在无法进攻的情况下，依然可以轻松回避敌人咄咄逼人的攻势。”P





《爆裂赛车》游戏特性展示

●英文名：Split/Second ●本刊译名：爆裂赛车 ●游戏类型：竞速 ●制作：Black Rock Studio ●发行：Disney Interactive Studios ●视频来源：Gametrailers


Power Plays系统，可以引发一系列公路灾难，让飚车过程中充满变数

提到迪斯尼互动，我们首先想到的都是偏向低龄玩家的卡通游戏。正是因为这个原因，这款贴着“米老鼠”标签的竞速游戏，才让我们如此震撼：华丽的光影效果、超强的速度感，以及如同穿行战场的火爆体验。

《爆裂赛车》（也译为《争分夺秒》）的系统与《火爆狂飙》（Burnout）有些类似：通过速度来积蓄特技槽，然后通过特技来“毁灭”对手，但其方式更加火爆：赛道不再是一成不变，你可以用“爆炸”任意改变赛道中的物品状态，甚至是赛道本身的路径和结构。最基本的“互动”，就是发动特技来“点燃”场景中的易燃易爆品。飚车过程中，你可以让赛道边的油桶爆炸，用烈焰和气浪将敌车直接掀出赛道。

上述只是最基本的特技，视频演示了一场发生在港口的死亡大赛，我们还看到了下列“使坏”手法：“遥控”吊车放下一个集装箱，挡住前方3/4的赛道，让躲闪不及的对手在高速撞击过程中粉身碎骨；“遥控”机械臂，将前方一辆看不顺眼的车辆直接抓到半空，然后丢入大海；启动安放在巨轮引擎上的炸弹，让飞出的螺旋桨将其他车辆绞成碎片……

除了破坏以外，特技槽还可以用于遥控场景中的仓库卷闸门，命令叉车为玩家移开一个集装箱，从而打开一条隐藏捷径，以兵不血刃的方式超越对手。在发动特技的过程中，我们可以看到经典的子弹时间特效，以及多视角特写，与《火爆狂飙》类似的是，在这些Showtime中，玩家依然可以对车辆进行控制。

既然这是一款依靠制造灾难来夺取胜利的竞速游戏，玩家与对手在灾难发生过程中的地位也是平等的，“害人”同时，你也会面临“害己”的危险。没错，你就当这是一款成人版的《跑跑卡丁车》！P









《正当防卫2》超现实特技动作演示

●英文名：Just Cause 2 ●本刊译名：正当防卫2 ●游戏类型：动作 ●制作：Avalanche Studio ●发行：Square Enix ●视频来源：Gamersyde


这个劫机犯太强大了……

这款以“特技战斗”为特色的沙盘风格游戏已经接近发售，高级程序员Andreas Nilsson代表制作组，告诉玩家这款游戏的基调：“从一开始，我们就不打算把《正当防卫2》制作成一款真实系的游戏，但玩家们一定会爱死它，因为任何动作电影中的特技演出，都可以被玩家们在游戏中一一施展。我们会告诉你，你的创意可以让自己做得比那些动作明星更加眼花缭乱。”

在这次演示的特技片段中，我们看到了Rico劫持车辆的全过程：在使用抓钩锁住敌人车辆后，主角飞身登上了敌车的引擎盖，整个过程比GTA的劫车相比要更加动态化。敌人的副驾驶可能打开车门，用枪械扫射Rico，此时主角可以抓住保险杠，躲到与进气口平行的位置回避攻击，再等待机会将副驾驶击飞，然后钻入驾驶舱。整个劫持过程中，玩家还可以抽空使用武器，灵活地射击公路上的敌对车辆。

在公路飞车大战的过程中，Rico并非需要用火箭筒，将全部的敌对车辆轰飞——你可以单发射击车辆的轮毂，造成制动失灵，当然朝着油箱射击也是好主意。抓钩和绳索同样可以制造各种事故，让Rico成为一个名副其实的公路杀手。

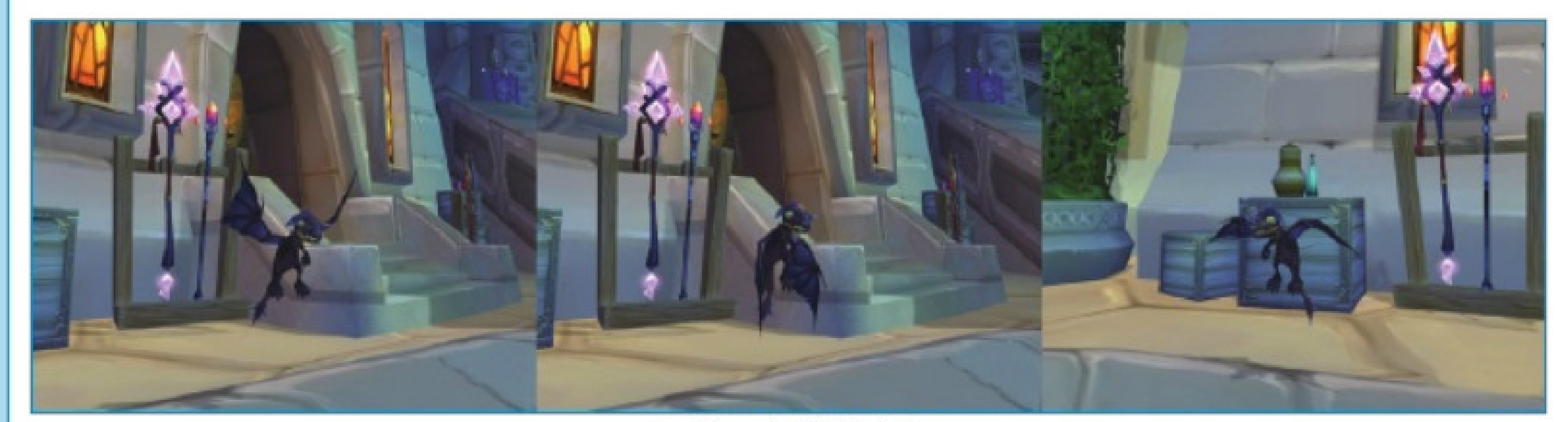
由于JC2中的抓钩枪是可以二次发射的，因此你可以在锁定一个目标后，将绳索的末端再度发射出去，“套牢”另一个目标，将两辆汽车用绳索“联系”起来，这样在击毁其中的一辆后，另外一辆也要面临毁灭性的灾难。你还可以将高速行进中的敌车与路边出现的电线杆、参天大树和雕像捆绑到一起，然后坐看好戏。P





头条新闻

■《魔兽世界》投入运营5周年



黑龙公主雏龙宠物

《魔兽世界》美服于2004年11月23日开始正式收费运营，用户数量屡创新高，将欧美网游市场推向一个新高度。5年来尽管有不少新网游凭借大制作和强大的宣传攻势（如《永恒之塔》）进入市场，或是出身名门，有着庞大用户基础（如《战锤Online》），意欲挑战《魔兽世界》，但只能在短时间内吸引部分玩家，感到厌倦之后纷纷回归《魔兽世界》。5年之后暴雪仍然可以笑傲江湖，不得不说是一个奇迹。在5周年之际，暴雪在游戏中开展了庆祝活动，期间登录游戏的玩家都会获得5周年庆典的成就，并免费获赠可爱的黑龙公主雏龙宠物，这只小龙不但长相特别，最绝的是还会不时有模有样地深呼吸，但是只吐出一个小烟圈。最搞笑的是，如果把这小家伙带去打黑龙公主，这个表情动作还会引起插件的报警。

■韩服野队达成“献给不朽”？



韩服取得成就的截图



秀战马

在Ensidia取得“献给不朽”（Tribute to Immortality，25人）这项困难成就的世界第一3周后，美服Turalyon服务器上的公会Might于11月23日取得世界第二，而一个由多个韩国公会组成的队伍“Team Force”在11月30日竟然也达成了这项成就，取得世界第三。不过从截图中看来，25人的队伍竟然分属10多个不同公会，莫非是传说中的PUG（临时队伍，野队）？实际上，组织良好的队伍（比如通过服务器论坛来联系组队，领队有着较好的指挥能力，大家都熟悉战斗并且通过语音沟通）比公会队伍打得好的例子也是常见的，据说韩国人总体PvE进度很差，但个人能力突出，集合精英来取得好成绩看来也非常有可能。

■台服玩家完成当前版本所有成就

11月23日，在完成新的感恩节节日成就后，台服Wrathbringer服务器“神样”公会的牛头人德鲁伊“小灰”取得了当时版本（3.3更新前）可以取得的所有986项成就，只剩下一个必须等到今年圣诞节才能完成的节日成就“BB枪”。他也因此在我国台湾省的游戏活动中获得暴雪高层赠予的礼物。



小灰的英雄榜资料

月评

■成就系统

小灰完成了所有成就，一个墨西哥的朋友看到并告诉我这个消息，因为我们都很关心成就。5年来，除了玩《魔兽世界》我就几乎没做其他事，也一直很关心成就系统。

就算是酸葡萄心理吧，我觉得小灰的成就其实没什么特别的，如果大家都是同样的版本同时更新，我敢说国服会有超过100人在他之前或同时完成所有成就。这个成绩只是说明他比较宅，PvP技术很好（如果是在一个很强的战场组），或者说还不错（如果是在一个很弱的战场组），而且在一个实力不错的公会（不需要世界百名，但至少是服务器第一）。如果不算团队副本成就和竞技场成就，其他的只要稍微多花点时间就能完成。这也是成就系统设计的问题，成就系统本来应该是记录个人“资历”的，用来秀一秀你千辛万苦取得的真正成就，应该是我们打副本和PvP之余可以努力去完成的一些具有挑战性的目标，可是现在就跟游戏的其他方面一样，被修改成适合广大玩家，几乎所有人都能完成的目标。比如声望成就，某些派系曾经是那么困难才能提高到崇拜，现在一两天就能达成；副本成就同样，曾经是极具挑战性也非常折磨人的“速战速决”（Gotta Go!）改成了免费赠送。还有个别不容易达成的成就都被移除或改成了光辉事迹……相反，团队副本成就又跟个人没有太大关系，完全是取决于你所在公会的实力以及公会领导的兴趣（有的公会非常热衷于此，甚至会放着十字军试炼副本不去开荒而继续Farm奥杜尔完成成就；有的则专注于进度）。

其实“光辉事迹”才是真正体现个人“宅”度的地方，看看小灰，除了几项服务器首杀外，就没什么值得夸耀的了，没有几天几夜不睡觉才能取得的服务器第一个80级，也没有专业技能首先达到450，没有需要每周或每天坚持刷啊刷啊才能取得的各种稀有坐骑，没有甲虫坐骑（除了安其拉时代一些顶尖公会的个别核心成员外，只有最狂热追求头衔和坐骑的玩家才会辛苦完成那个任务线，然后花钱转到新开的服务器等待开门，当然现在已经不能这么做了），没有声望方面最极致最疯狂的成就“宅到骨子里”（Insane in the Membrane）——暴雪的成就系统什么时候可以更合理一些呢？P

魔兽世界
●制作：Blizzard Entertainment ●运营：网易
●游戏类型：在线角色扮演 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.warcraftchina.com

■福建 风梦秋

《魔兽世界》3.3补丁主要更新之体验

《魔兽世界——巫妖王之怒》的最后一个主要内容补丁终于更新，这个补丁除增加资料片最终的团队副本冰冠堡垒外，还增加了3个5人副本和一条史诗任务线，奖励休闲玩家传说中的武器Quel’Delar，新的组队工具允许跨服组队，还有直接传送到副本等很多强大的功能。

《巫妖王之怒》最顶级团队副本——冰冠堡垒

冰冠堡垒是资料片最后一个团队副本，它在不少方面都类似于《燃烧的远征》的顶级副本太阳井高地，一方面同样会有类似于“太阳井辐射”的设计，进入副本后所有人都会得到“冰冠王座的寒气”Debuff，降低闪躲几率20%，以此来平衡坦克们从十字军试炼副本英雄模式装备上获得的过高回避，普通模式下目前看来影响甚微，但未来的英雄模式就不一样了。

另外，太阳井高地中设置了3道“门”，在几周时间内陆续开放，冰冠堡垒也采用同样的设计。冰冠堡垒分为4个区域：The Lower Spire（底层）、Plagueworks（瘟疫区）、Crimson Hall（血红大厅）、Frostwing Halls（霜翼大厅），3.3补丁更新时仅仅开放了第一个区域The Lower Spire，包括4场Boss战：Lord Marrowgar、Lady Deathwhisper、Gunship Battle（飞空艇大战）、Deathbringer Saurfang（死亡使者萨鲁法）。暴雪果然是不想让休闲玩家止步冰冠堡垒，4场战斗难度都相当低，一个对战斗一无所知的队伍也能在短时间内打过。

但当大家势如破竹地往上层杀，击败守门的小萨鲁法看完他父亲抱走尸体的感人剧情后，穆拉丁不紧不慢地告诉大家，他们集结了最好的侏儒工程师，有望在28天后把门打开，之后大家才能进入瘟疫区，那里有3场Boss战：Rotface、Festergut、Professor Putricide，然后还要继续等待（不过暴雪已经说明，这次要等待28天只是因为圣诞假期的关系——他们的假期主要是出去游玩以及跟家人朋友聚会喝酒，并不是宅在家里玩游戏。后面部分Boss战的推出不会间隔那么久）。接下去第三步开放的是Crimson Hall，包括了两场Boss战：Blood Princes和Blood-Queen Lana'thel，最后才是Frostwing Halls，包括3场Boss战：Valithria Dreamwalker、Sindragosa以及The Lich King（巫妖王）。其中，最难的4场Boss战还会有尝试次数的限制，就像大十字军副本一样，开始的Professor Putricide只有10次机会（最初设定是5次，补丁推出后已经被增加了），解开Blood-Queen Lana'thel后次数会增加到15次，而最后两个Boss解开后总共会有20次机会来击败全部4个Boss。这个设定同时应用于普通和英雄模式。

一个团队只有在10/25人模式下击败巫妖王以后才能解开10/25人英雄模式，这次普通和英雄模式没有分成不同的副本，团长可以在每一场首领战前设定难度，这样可以选择只挑战部分英雄模式。

由于这样的设定，大家可能要等上几个月才会见到寒冰王座，而高端公会还要花上更多时间来挑战暴雪精心准备的英雄模式，这就是暴雪让所有人在大灾变完成之前还能保持足够兴趣的“阴谋”。

当12场Boss战都被解开一段时间后，尝试次数将被增加，而且团队还会获得联盟/部落首领提供的Buff，提高生命值、伤害和治疗等，这个设定可以在不削弱副本的情况下，帮助实力较差进度落后的团队最终也能在下个资料片到来前打通冰冠堡垒。

冰冠堡垒关联派系：The Ashen Verdict

Tirion Fordring（提里奥·弗丁）领导的银色先锋军和Darion Mograine（达里昂·莫格莱尼）率领的黑峰骑士团为了消灭巫妖王暂时联合起来，建立了新派系The Ashen Verdict。进入冰冠堡垒副本后就会来到该派系的营地。玩家在冰冠堡垒团队副本中（不包括5人副本）杀死怪物可以提高声望，具体是每杀死1个非精英怪1点声望，精英怪10点，有名字的怪物20点，Boss普通模式下50点，英雄模式下100点。不过这个派系的声望提升起来依旧很快，冰冠堡垒入口有不少小怪，第一天就已经有些玩家通过Farm这些小怪达到了崇拜……


冰冠堡垒狭窄的入口


第一个Boss Lord Marrowgar


Lord Marrowgar的战斗


第二个Boss Lady Deathwhisper的战斗


第三场战斗，飞空艇大战

类似于TBC时代的各个副本关联派系，The Ashen Verdict也提供了坦克、治疗、法术攻击和物理攻击4种不同的戒指，最初级的版本物品等级251，可以在友好时取得，在尊敬、崇敬和崇拜时可以分别提升到259、268和277的物品等级（相当于25人英雄模式水平），最后版本也跟海加尔山的戒指一样有些特殊的装备效果。如果选择错误或者改变天赋，玩家可以随时交出200G加上原来的戒指来换成另一个类型的戒指。另外该派系还提供锻造、制皮、裁缝等各种制造专业的图纸，尊敬时可以购买鞋子的图纸，崇敬时可以购买裤子的图纸，都是264的物品等级。另外侏儒和地精工程还分别有图纸来制作子弹和箭头。

冰冠堡垒的3个5人副本

冰冠堡垒除了团队副本外还包括3个6人副本，背景故事是吉安娜和希尔瓦娜斯分别率领联盟和部落的小队潜入冰冠堡垒进行破坏，来协助正面的进攻，最后从乌瑟的灵魂口中得知了关于巫妖王的重要线索。

3个副本是独立的，但任务线贯穿3个副本，需要在普通或英雄模式下完成任务线后才能取得进入后2个副本的资格。第一个副本是The Forge of Souls（灵魂熔炉），包括了Bronjahm和Devourer of Souls两个Boss。副本尽头有传送点让你快速进入第2个副本The Pit of Saron（萨矿挖掘场），这个副本包括了Forgemaster Garfrost、Ick以及Scourgelord Tyrannus这3个Boss。同样副本尽头有传送点进入第3个副本The Halls of Reflection，这个副本的前半部分类似于海加尔山，必须击败总共10拨敌人，其中第5和第10拨是Boss，阿尔萨斯以前的手下将领Falric与Marwyn，最后要面对巫妖王，吉安娜想要最后尝试看看能不能拯救阿尔萨斯的灵魂，而希尔瓦娜斯则是渴望复仇，但最终发现巫妖王的实力实在太过强大，只能选择逃跑（要是打败了还要玩家干什么……），最后的战斗就是一边消灭巫妖王召唤的小怪，一边等待吉安娜/希尔瓦娜斯摧毁生成的冰墙，一路逃出去。

这3个5人副本的普通模式都会掉落物品等级219的史诗装备，英雄模式则会掉落物品等级232的史诗装备，可以帮助新角色和小号快速装备起来，不过3个副本的难度都较其他英雄副本高上很多，特别是第3个。3个副本很多战斗的设计也比较特别，今后有机会可以为大家详细介绍。

Quel'delar任务线

与3个5人副本关联的还有一条史诗任务线，最后可以修复传说中的武器Quel'delar，玩家可以选择7种不同种类武器中的一件，包括了4个不同版本的Quel'delar，不能用剑的职业可以有3种锤子可供选择，这些武器都是物品等级251的史诗装备，对于打冰冠堡垒的Raider来说不算什么，但对于休闲玩家和小号就是很不错的选择。

任务由在3个5人副本中随机掉落的“Battered Hilt”（旧剑柄）开始，之后会让你东奔西跑，前往冰冠冰川和龙眠神殿各处，然后还要再次前往那3个5人副本重铸神剑，最后还要去奎尔丹纳斯岛上太阳井将其净化。类似于60级时的屠龙纲要，开始任务的史诗物品“Battered Hilt”也是不绑定的，由于现在这个物品还比较稀罕，在有些服务器上竟然卖到2~3万G一个，这还是在美服开服第一天掉落率较高的情况下的市价（有些人把3个5人副本打一遍就见到两个），但随后掉落率已经被削弱，价码自然也会只升不降，估计要像屠龙纲要一样成为高价的稀罕物品了。

传说级战斧：Shadowmourne

物品等级251的紫剑Quel'Delar是给休闲玩家的奖励，Shadowmourne则是给高端Raider的橙色双手斧，限定职业为战士、圣骑士和死亡骑士，需要通过一条很长很艰巨的任务线来取得，截止补丁更新时该任务线仍未全部制作完成，目前也没人能够进行下去，所以信息也未必完全准确，但通过目前的任务可以看出完成的难度。

1.The Sacred and the Corrupt

跟The Ashen Verdict的声望达到友好后，可以在Highlord Mograine（大领主莫格莱尼）处接到这个任务，需要Light's Vengeance（到龙骨荒野东北部霜之哀伤洞窟取得）、Rotface's Acidic Blood、Festergut's Acidic Blood（这两样东西是冰冠堡垒第二个区域头两个Boss掉落的任务物品），加上25个Primordial Saronite（冰冠堡垒版本的稀有材料，冰冠堡垒Boss掉落，可能可以用冰霜纹章换得）。

2.Shadow's Edge


击败沦被变成死亡使者的小萨鲁法


穆拉丁告诉大家还有28天才开门，慢慢等吧


T10装备采用逐级提升的方式，先用纹章取得第一级装备，然后加上Boss的掉落部件来兑换升级版本


入门就是新派系的营地，可以修理，接任务和和购买纹章奖励等


5人副本，5% vs 75%，吉安娜实力与巫妖王相差悬殊


放置霜之哀伤的大厅

栏目编辑/大漠小虾/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Tingting

奖励紫色双手斧“Shadow's Edge”。

3.A Feast of Souls

在冰冠堡垒10或25人模式中用Shadow's Edge杀死1000名敌人。

4.Unholy Infusion

在冰冠堡垒25人模式下挑战Professor Putricide（冰冠堡垒瘟疫区最后Boss），使用他桌子上的药水来变成变异憎恶，然后可以吞食变异软泥怪来获得能量，之后可能可以使用变异憎恶的某种技能，最后杀死Professor Putricide。

5.Blood Infusion

在冰冠堡垒25人模式下挑战Blood Queen Lana'thel（第三个区域最后Boss），从任务描述和Boss技能看，似乎是先要中Blood Mirror（血镜）技能，再中Essence of the Blood Queen（鲜血皇后的精华）Debuff，效果消失后会获得“Frenzied Bloodthirst”的Debuff（中了之后必须经常用“Vampiric Bite”（吸血鬼之吻）技能攻击队友，否则就会被她心灵控制），然后击败她。

6.Frost Infusion

在冰冠堡垒25人模式下挑战Sindragosa（第四个区域的第二个Boss），在装备着Shadow's Edge的情况下，承受它的冰霜气息（前方4万左右冰霜伤害）攻击4次而不死，然后击败它。

7.The Splintered Throne

在冰冠堡垒25人模式下收集60片的“Shadowfrost Shard”（冰冠堡垒中Boss掉落的任务物品）。

8.Shadowmourne...

把Shadow's Edge交给大领主莫格莱尼，获得传说级双手斧Shadowmourne……

改进的组队工具

我们在之前的中旬刊上已经介绍过全新的组队工具，体验之后感觉这个工具并不是鸡肋。改进后的组队工具类似于战场排队系统，玩家按个人、部分队伍或整个队伍“排”选定的副本、随机副本，系统会从同战场组排队的玩家中按职业角色自动配组。虽然目前还有很多不完善的地方，比如会检查装备（装备过差有些较难的副本比如十字军试炼和冰冠堡垒5人副本是排不了的），但检查装备的要求仍旧很低，组成的队伍有时非常糟糕，但对新手还是很有帮助的，至少可以很快地找到队伍，特别是使用随机副本功能几乎是一排就能马上组到队伍开打。

组队工具一个重要特色是排随机英雄副本或随机普通副本，原来的副本日常任务被取消了，取而代之的是你每天打通的第一个随机英雄副本将奖励两个顶级的冰霜纹章，之后完成的副本奖励胜利纹章，而完成的第一个普通副本则奖励两个胜利纹章。

使用这个工具有一些好处，比如组成队伍后可以直接被传送到副本中，队员会得到一个Buff，生命值、治疗和伤害都提高5%。还有一个特色是应用于所有队伍，不需要通过这个工具，只要队伍中有高等级附魔师的话大家就可以选择“分解”选项，点数最高的会直接获得分解后的附魔材料，非常方便，不过目前这个选项和“贪婪”是同等优先级，有时会带来一些问题。

为了鼓励大家使用这个工具，与随机玩家组队达到一定数量还会完成成就，获得奖励，分别有10人、50人和100人3个成就，50人成就奖励“耐心的”头衔，100人奖励哈巴狗宠物……

除了组队工具外，玩家仍然可以通过团队界面的按钮或/LFR命令打开组团工具，排各种10/25人团队副本，但系统不会自动组成队伍，仍然需要团长自行浏览和手动邀请，也没有跨服功能。

说起来，这次冰冠堡垒只先开放一小部分的设计倒是让玩家可以有更多时间来体验补丁的其他内容，Bug也相对较少（仍然有黑龙公主不会正常着陆、部分服务器上可以取得额外的冰霜纹章等Bug），服务器也相对比较稳定些。当然，这也能让暴雪喘口气，然后继续谋划即将到来的“大灾变”。


快速刷新兼随机掉落冰块的洞穴


5人副本灵魂熔炉


5人副本萨矿挖掘场


3个副本所在的冰霜大厅


相关任务线奖励冰霜纹章


第一个随机英雄副本奖励冰霜纹章

头条新闻

■育碧软件宣布《波斯王子——遗忘之沙》

2009年12月1日，育碧软件宣布，《波斯王子》系列游戏的最新一作《波斯王子——遗忘之沙》（Prince of Persia: The Forgotten Sands）正在开发之中，并定于2010年5月在家用游戏主机和掌机平台上发售（PC版已经确认存在，但没有说明是否同期发售）。这个系列品牌的新作并没有延续2008年末卡通版《波斯王子》的足迹，而是回到了《波斯王子——时之沙》的故事背景里。育碧透露，《波斯王子——遗忘之沙》将具备很多原系列中最受玩家们喜爱的元素，以及玩家们从《波斯王子》品牌中可以期待的新的游戏性创新。外界认为，由于卡通版《波斯王子》的画面风格、人物设定以及游戏难度都与早前的“时之沙”三部曲有所不同，《遗忘之沙》将发展的轨迹带回“时之沙”的背景中也属于意料之中。更重要的是，电影版《波斯王子》也是以“时之沙”背景进行改编的，而电影的公映日就定在2010年5月28日。从12月12日Spike TV电视游戏奖上公布的先行预告片来看，王子甚至回归到《波斯王子——时之沙》时的一身打扮。



我们是否能说这是一款“电影改编”游戏呢

■育碧软件公布家用机平台体感游戏开发计划

育碧软件近日表示，将全力支持微软和索尼各自的体感游戏项目，也就是Xbox 360的“初生计划”和PS3对应的魔棒控制器。作为Wii首发初期在西方最主要的支持者之一，育碧对体感游戏的兴趣一直广为人知。育碧首席执行官Yves Guillemot最近进一步透露，育碧为微软的初生计划准备了10款游戏，预计将在这种新周边发售后的6个月内陆续推出。对应索尼的体感计划，育碧眼下也有四五个专门的项目正在开发中。这些游戏绝大部分是“为这两台主机开发的休闲类作品”，其中的70%是过去没有过的“原创新作”。此外他强调，现在公布的数字只是暂时的，未来12个月内育碧可能根据形势随时更改计划。Yves还暗示，除了专门面向体感计划开发的新作外，可能有更多传统游戏在一定程度上支持两家的新技术。

■《刺客信条Ⅱ》首周销售额上升32%

2009年11月25日，育碧软件宣布其最新游戏大作《刺客信条Ⅱ》首周销售额突破纪录。根据内部估算，这款游戏首周已在全球售出160万份，这个数据与《刺客信条》发售时首周的销售额120万份相比上升了32%。据育碧统计，于2007年11月发售的《刺客信条》仍是美国游戏历史上最畅销的原创游戏。《刺客信条Ⅱ》由于增添了更多的游戏元素，彻底变成沙盘式游戏，在全球玩家以及游戏专业刊物中获得好评，Gamespot上的玩家评分已达9.4，而在游戏评分索引站GameRankings也获得超过91%的评论家评分。



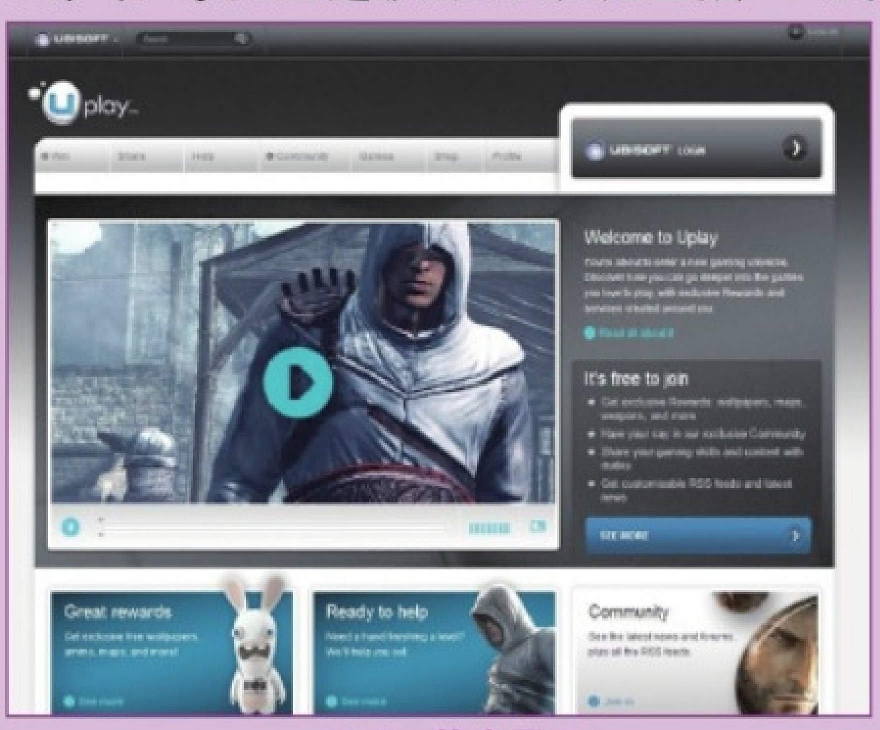
Xbox 360上的典藏版

月评

■你好，Uplay！

那些抢先在Xbox 360上玩到《刺客信条Ⅱ》的玩家想必已经见到了育碧的新玩意儿——Uplay。尽管它只是处于测试阶段，但它有趣的外形已经让我们联想到了什么，没错，就是微软的Games for Windows。

早在2009年的E3上，育碧软件CEO Yves Guillemot就宣布了Uplay的理念，即育碧不仅是一家游戏软件开发商，还将成为娱乐服务的供应商。这一战略的重要部分，就是我们现在见到的游戏内置服务系统——Uplay。这个服务系统包括在线商店、玩家社区和各种媒体资讯，你可以通过该服务系统登陆PC或Xbox网络上的育碧游戏产品。说白了，各位玩家可以不用赏光微软一视同仁的Games for Windows，而是来到更有育碧特色也更加“温暖”的Uplay，一个只属于育碧的游戏中心。在Uplay中，玩家可以通过自己在游戏中赢得的相应奖励来购买相应Uplay商品，甚至还可以得到额外的奖励，比如壁纸、地图、道具等等。同时，它还对育碧的游戏提供疑难解答，玩家在游戏时遇到了困难也可以在这里找到答案。



Uplay的主界面

Uplay的建设反应了眼下游戏公司的新思路，不仅卖正版、不仅发行DLC，而且要把所有的正版玩家团结在一起，让他们得到好处，然后吸引更多的玩家成为正版玩家。当然，从非商业性的角度来讲，未来，一个汇集了千百万玩家的Uplay社区听上去更加令人着迷。就像暴雪建设战网一样，不仅把一切东西都整合到一个平台上，而且提供了巨大的交流便利，使得所有暴雪游戏的玩家都可以在平台上交流。Uplay看上去也在做同样的事，尽管它还处于Beta阶段，尽管它的功能现在只有在线帮助和在线卖盘那么可怜，但我们知道，它已经迈出了正确的第一步。P



AC2的剧情听上去，真是比“达·芬奇密码”还“达·芬奇密码”。在叙事方式上，新作较前作流畅了许多。拜更为先进的Animus 2.0系统所赐，实验小组可以像《黑客帝国》中描述的那样，与处于虚拟世界中的“黑客”直接对话，因此叙事视角无需频繁在Desmond和Ezio之间来回切换。建议那些当初对《刺客信条》不太感冒的玩家去体验一下《刺客信条》，即使不是为了你看不惯的潜行，去体验一番文艺复兴时期意大利城市的独特魅力也不虚此行

刺客信条Ⅱ

预计发售日：2010年3月16日

■江苏 防弹手柄

■主机版AC2已经发售，正如制作组承诺的那样，系统得到了充实，互动体验也变得精彩纷呈。

《刺客信条Ⅱ》（以下简称AC2）的故事紧接前作，Desmond Miles依然被囚禁在由圣殿骑士团控制的巨型跨国企业Abstergo的实验室中，他对祖先Altair的记忆回放，已经让这群野心家知道了“伊甸园碎片”的确切位置。由于“造梦机”Animus所产生的流失效应（Bleeding Effect），Desmond继承了祖先的“鹰眼”技能，这使他可以看到实验室中隐藏的各种图形符号（请注意，剧透早就开始了）。

“角色扮演”

在故事的开头，女科学家Lucy（她的实际身份是刺客后代）闯入了Desmond的囚室，把他从Abstergo总部成功救出，之后将其转移到了一个秘密地点。在这里，Desmond见到了另外两个现代刺客——充满酸腐味的科学家Shaun Hastings，以及女技术人员Rebecca Crane，他们装备了更为先进的Animus 2.0设备。

身处险境，并且已经认同自身使命的Desmond决定参与他们的实验，进入造梦机中扮演自己在文艺复兴时期的另一位祖先——意大利青年贵族Ezio Auditore da Firenze，目的是通过虚拟体验来使自己进一步获得刺客技能，并且找到剩下的伊甸园碎片，让人类免遭被圣殿骑士团精神控制的下场。

玩家将一同跟随Desmond的脚步，回到15世纪文艺复兴时期的佛罗伦萨，在这里，玩家们将一同见证Ezio的家族是如何成为一场政治阴谋的受害者。首先，父亲的遗言指引Ezio找到了祖先们留下的刺客行头，他决心孤身一人踏上复仇之路。叔叔Mario教会了Ezio格斗技能，并且将在这场劫难中幸存下来的Ezio的母亲和妹妹接到自己的乡村别墅中。通过梳理各种线索，Ezio一路剿灭仇人，并且发现了在灭族事件之后所隐藏的巨大政治阴谋。


年轻的Ezio，还未经历严酷的生活


Ezio踏上了复仇路


小偷集团的首领

“达·芬奇密码”

在佛罗伦萨、罗马和威尼斯3个城市中，Ezio得到了许多历史人物的帮助，比如青年时期的达·芬奇（历史上的达·芬奇主要生活在佛罗伦萨和米兰）。通过Ezio提供的古抄本，这位崭露头角艺术家为Ezio创作了为数众多的刺客装备，供他一路过关斩将。Ezio最终发现罗德里格·波几亚（Rodrigo Borgia，后来成为教皇亚历山大六世）正是一切阴谋的主使者，

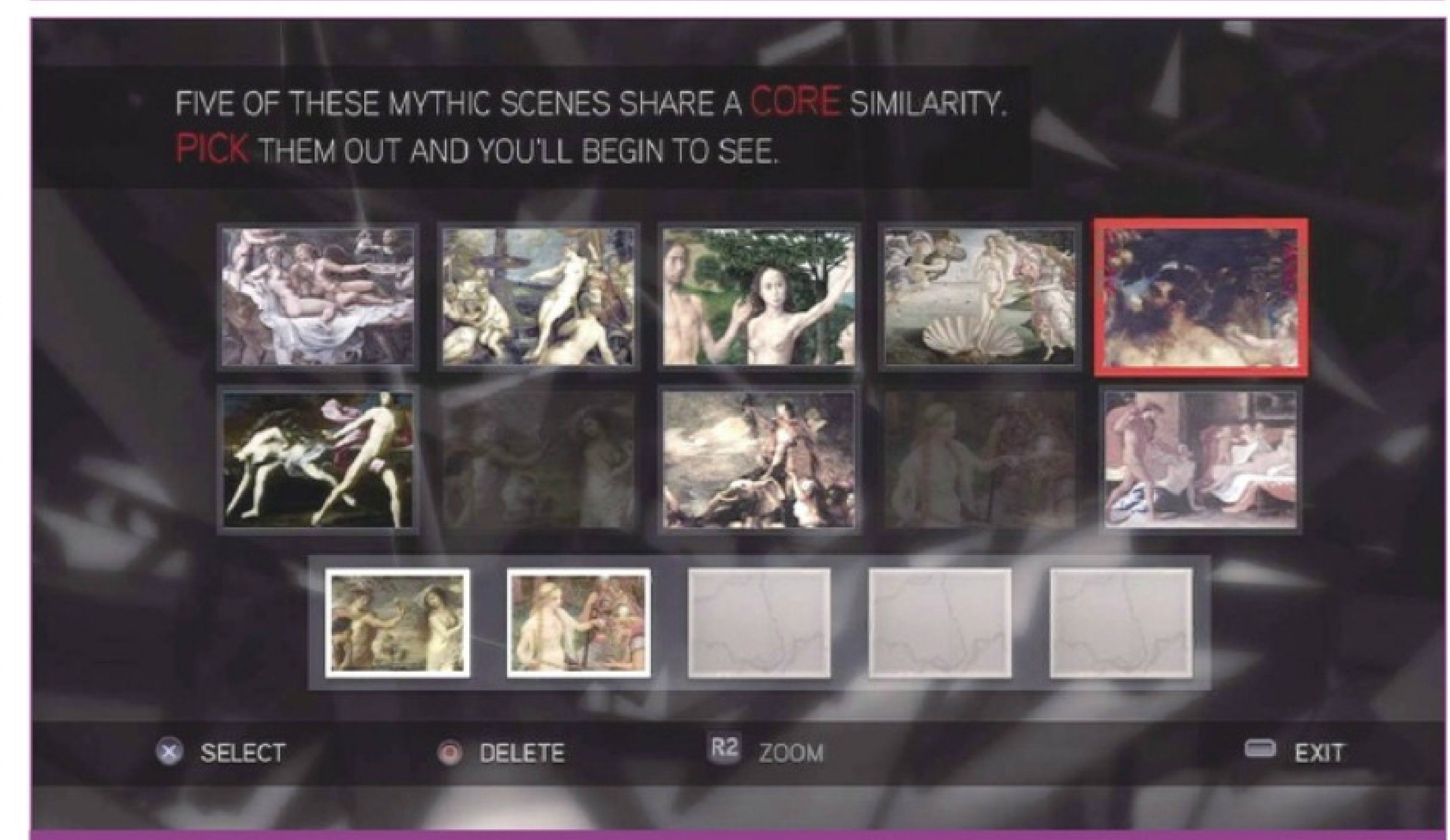
英文名：Assassin's Creed Ⅱ　本刊译名：刺客信条Ⅱ　游戏类型：动作
制作：Ubisoft Montreal　发行：Ubisoft　期待度：★★★★


手刃仇人时依然可以听到他们琼瑶式的唠叨


这还是个沙盘游戏：骑马在城市间穿梭



乡村城堡，满眼苍翠



游戏的人文、艺术气息浓郁，在菜单里可以解锁并欣赏这些文艺复兴时期的画作，比如波提切利的《维纳斯的诞生》

Borgia带着“禁果”（Altair当年发现的伊甸园碎片中的一块）出现在威尼斯，并宣称自己是上帝选中之人，具有先知的神力，“禁果”会引领圣殿骑士们找到传说中保存有全部伊甸园碎片的“圣窖”。在尼克罗·马基雅维里（Niccolo Machinavelli）等知名人物的帮助下，Ezio粉碎了这场阴谋，也正式成为了刺客组织的一分子。

由于Animus系统的故障，Desmond的记忆发生了混乱，他的意识在Ezio、Altair和Maria（前作中Altair遭遇的女性圣殿骑士）之间穿梭。同时Desmond还发现了Abstergo实验室中代号为“16”的实验对象——实验室中的各种揭示世界末日的符号正是由这位神秘人留下的。更令人惊奇的是，“16”还留下了这样一段视频：在一个充满未来感的仙境中，一男一女带着“禁果”在伊甸园中狂奔，他们难道就是“亚当”和“夏娃”吗？

当机器运作正常之后，小组工作人员发现了Desmond的DNA中一些无法读取的记忆碎片，他不得不再度进入1499年的时空。此时的波几亚已经入住梵蒂冈教廷，成为了整个欧洲的精神领袖，通过先前对美蒂奇家族（Medici）的打压和迫害，他已经累积了大量的政治资源，也控制了“圣窖”。通过调查，Ezio发现了教皇权杖实际上就是伊甸园碎片中的一块，他与刺客同盟者们一道潜入罗马，准备与这群邪恶势力决一死战。

在梵蒂冈城，Ezio没有改写历史，教皇落荒而逃，但利用权杖和“圣果”，Ezio打开了“圣窖”的大门，随着眼前展现的全息影像，他发现了惊人的事实……此时的Abstergo派遣的私人武装也将实验室团团包围。那么，从造梦机中醒来的Ezio能否与自己的现代刺客同伴们一道，冲破阴谋网，将整个世界的真相展现在世人面前？在正式版发售前我们还是卖个关子，不要成为没良心的剧透狂了。

系统变化

AC2的剧情听上去，真是比“达芬奇密码”还“达芬奇密码”。在叙事方式上，新作较前作流畅了许多。拜更为先进的Animus 2.0系统所赐，实验小组可以像《黑客帝国》中描述的那样，与处于虚拟世界中的“黑客”直接对话，因此叙事视角无需频繁在Desmond和Ezio之间来回切换。此外，每当出现新人物、新场景之后，玩家都可以随时调用数据库，来了解这些历史人物、事物的背景信息，显得更加直观。游戏终于在剧情过场中加入了字幕，被前作充满中东腔英语对白害苦的玩家，可以长出一口气。为了对应游戏的意大利背景，人物对白使用了意大利语与英语混合的方式（字幕中会用括号中的英文注释对意大利语进行翻译），这提供给了玩家一个了解和学习“二外”的机会（当然两种语言互相切换的确相当怪异）。

此外，AC2彻底丰富了沙盘式的游戏架构。任务不再像前作那样过于机械和重复，主线和支线任务之间互不相干。在触发支线任务后系统会给出提示，偏爱紧凑型玩法的玩家可以直接拒绝接受任务。

战斗表现

AC2的战斗系统基本沿袭自前作，很多Altair的无敌技能（如反击技）的霸道威力依旧。照顾到偏爱“防反”的玩家，游戏还加入了挑衅技能，来诱使敌人先出招，然后对其实施“一闪”，或是上演更为华丽的“空手夺白刃”技能。新作的敌人可不再是围住主角之后，一个个排队上来单挑了，他们具备了围杀和配合的意识，因此在触怒大批敌人之后，


使用达·芬奇提供的飞行器奇袭敌人


到处都有让Ezio施展飞檐走壁的道



雇佣娼妓可以让Ezio分散士兵的注意力

Ezio还是走为上策。

武器店也是本作新加入的一个概念，同时武器也引入了耐久度的设计，损坏的武器需要付费找工匠进行修复。新加入以及进行强化设计后的武器主要有如下几种：

袖剑：作为刺客标志性的暗杀装备，袖剑独特的传动系统使得携带者必须斩下自己的无名指才能使用。在达·芬奇的改进下，Ezio免去了断指之苦。游戏中允许刺客同时装备两支袖剑，这使得Ezio又多了一种强力主战装备。

袖枪：发明过簧轮枪的达·芬奇，自然不会放弃对这一"次世代"单兵武器进行"实战评估"的机会。与飞刀相比，袖枪的射程更长，威力更加致命，不过大师解决不了消音的难题，虽然袖枪很强力，但发射时的剧烈声响，也会让Ezio彻底暴露。

毒刃："毒刃"其实并不是一把涂抹了毒药的匕首，看上去它更像是现代注射器的鼻祖——一支连接着药瓶的空心针。被注射毒药的目标也不会死去，而是会陷入狂暴状态，接下来你会看到他们挥舞自己的武器，胡乱砍杀周围的一切人物。这种混乱场面，可以让Ezio在无人注意的情况下，以高调的方式接近目标实施刺杀，也可以坐看狂暴化的士兵疯狂弑主。毒药使用完后，Ezio可以在黑市医生那里购买新的药水。



进入服装店买一身新行头


身着高科技服装的男女，他们有什么秘密？

烟雾弹：达·芬奇利用中东传入的技术研制的一种辅助武器，释放后可以让屏幕上产生烟雾（持续时间为15秒），是遭遇大群敌人时脱困的利器。

潜入系统

前作宣传的"人群潜入"概念，最终被证实有些中看不中用。相同的错误，蒙特利尔工作室自然不会犯两次。本作取消了利用"祈祷"（Blend）的方式混迹于僧侣中，避开守卫注意的潜入方式，改为了更为实用的"疾行"（Fast Walk）：在周围有4个以上的市民的情况下，Ezio的人物模型边框就会呈现高亮状态，表示他已经"隐身"。在被敌人追捕的情况下，混入人群是最实用的躲避方式，因为本作中的士兵会用刀捅干草堆一类的藏匿点，让玩家们防不胜防。

除了利用人群以外，玩家还可以花费150铜币去雇佣妓女，与行人不同的是，妓女会随着Ezio的移动而移动，让你始终处于藏匿的状态。此外Ezio还能指派妓女去分散守卫们的注意力，好让自己从正门直接潜入任务地点。街道的房顶上会游荡着一些盗贼，雇佣他们去骚扰士兵，同样可以起到分散注意力的效果。在街道中弄刀弄枪的流寇们皮糙肉厚，战力惊人，你也可以雇佣他们与士兵们直接开战。

即便在藏匿状态下，街道行走过程中也会遭遇一些偶发事件。本作中Ezio的"偷窃"是一种被动技能，只要是与人群一道行动，他都会"本能"地将第三只手伸向路人们的口袋。这种顺手牵羊的举动不是每次都能成功，偶尔也会被一些感知能力较强的家伙发现，从而引发冲突，不过只要给他们一个老拳，就能让这些懦弱的家伙乖乖就范。Ezio还会遭遇一些街头卖唱者的骚扰，你可以丢下几个钱币让他们走开，或者直接将其撞飞。

通过先前的报道，我们已经知道了AC2引入了《终极刺客——血钱》中的名声系统，这使得即便在没有被通缉的情况下，恶名度过高的Ezio随时都有可能引发路人的注意。你可以通过贿赂、撕掉通缉令等方式来降低恶名度，或者花钱让街头演讲者代为为自己改善岌岌可危的公众形象。

最后，我建议那些当初对《刺客信条》不太感冒的玩家去体验一下《刺客信条Ⅱ》，即使不是为了你看不惯的潜行，去体验一番文艺复兴时期意大利城市的独特魅力也不虚此行。P

头条新闻

■EA公布《死亡空间2》

2009年12月8日，EA正式公布了大受好评的恐怖游戏《死亡空间》的续集，新作暂时叫做《死亡空间2》（Dead Space 2，但据说这只是一个开发中标题）。前作开发组Visceral Games会继续担任新作的开发工作，故事设定在原作的3年之后，新作继承了很多熟悉的元素，如继续由Isaac Clarke担当主角，像前作一样特色的不死怪物以及广受好评的零重力环境。制作组确认将推出新的角色和工具，但具体情况未公布。“能够延续这个系列，开启Isaac旅程的新篇章，这令我们感到十分激动。”《死亡空间2》执行制作人Steve Papoutsis说，“在续作中，致命的感染继续在太空中蔓延，我们的英雄Isaac Clarke，则是惟一能够阻止事态恶化的人。”本作将登陆Xbox 360、PS3和PC三大平台，发售日未定。《死亡空间2》的更多消息由Game Informer杂志独家揭秘，你可以登录Game Informer的官方网站查看《死亡空间2》的专题。



Game Informer封面和封底贯通的图案，可以看出“电焊头”的装备稍微有些变化

■主机版FIFA 10卖出450万份，创造新纪录



EA宣布FIFA 10已在全球售出450万份，比去年同期的发售的FIFA 09高出26%。FIFA 10于10月1日在欧洲开始铺货，在这款游戏最大的市场，首周销量就达到170万份，EA甚至宣称这是“欧洲全年销量最好的游戏”。EA的负责人表示，在欧洲FIFA 10的销量高于《使命召唤——现代战争2》，这是因为欧洲人十分喜爱体育游戏（EA的另一款运动类游戏《极品飞车——变速》在欧洲发售时也成为当时的销量冠军）。10月1日以来，PS3和Xbox 360玩家平均每天都会进行300万场在线比赛。同时，EA还公布了FIFA 10的DLC——《FIFA 10终极球队》（FIFA 10 Ultimate Team）。终极球队模式在前作FIFA 09上首次推出，反响不错。这个DLC明年2月份将在Xbox LIVE和PlayStation Network上推出，售价400微软点数或4.99美元。

■《求生之路2》全球出货量已达200万份

由EA担任线下发行的《求生之路2》（Left 4 Dead 2）全球出货量已达200万份，考虑到这款游戏只发行Xbox 360和PC版，并且目前统计上来的只有两周的销售数据，Valve Software简直了开了花。《求生之路2》轻易占据了11月北美游戏销量榜，并且轻易的超越了一代的销售数据。Valve表示，灵活的销售渠道已经媒体先期给出的好评是游戏热卖的原因之一。数据显示，已有超过100万的Xbox LIVE金会员在线上对战或合作通关这款游戏。


主角凶猛，僵尸勿近

月评

■现代战争热症

如果两年前还能说Infinity Ward是瞎蒙的话，《现代战争2》的火热销量已经可以平息这个话题。EA心里很清楚，当初放走了Infinity Ward团队是个巨大的损失，但是现在还能说什么？只能想办法把损失降低到最低点。方法很简单：我们也做一款现代战争FPS！

EA LA（正是10年前开发《荣誉勋章》初代的工作室）已经成立了以总经理Sean Decker、执行制作人Greg Goodrich以及资深创意指导Rich Farrelly为首的创作班子，团队成员均是精挑万选，号称要创造出同类作品中最棒的单机战役。从气势上，我们应该感到了EA



大叔，你好！

和Infinity Ward较劲的味道。特别是EA公布游戏时就强调，这是一款立足于真实背景、真实美军部队的游戏。游戏的文宣里特别指出：“EA一向主张讲述士兵自己的故事，《荣誉勋章》新作也不例外。”虽然没明说《现代战争》里动不动就核爆炸是瞎编乱造，但潜台词的意味大家都感觉到了。EA的宣传词甚至有些煽情：我们认为，有必要通过当今最流行的媒介，即游戏作品来刻画今日之战争及今日之精锐……；Tier 1 Operator是战场上最为训练有素、最从容不迫的有备之师，我们难得有这么个机会荣幸地与这些人近距离接触，将他们的故事融入到我们的游戏中。

有人已经从《生活》杂志2002年的图片集锦中认出了一位绰号“牛仔”的大叔，他就是现实里一名美军特种部队的成员，看来游戏封面上的那位大胡子的确来源于生活。但我们最感兴趣的还是EA如何去创造迄今最棒的单机战役。传说EA曾有一款现代战争游戏已经开发了一半，又因为各种原因最终取消，显然现代战争这碗饭不怎么好吃。完全遵循《现代战争》的路数会被认为拾人牙慧，要想标新立异似乎也没那么容易。但EA既然已经放了一堆狠话，我们就等着来看好戏吧。

其实我想说EA已经成功了一半——至少主角同样是位大叔。P

MEDAL OF HONOR

《荣誉勋章》新作由EA LA（洛杉矶分部）及设在瑞典斯德哥尔摩的EA DICE携手创作，前者集中精力制作单机剧情，后者负责它所擅长的多人模式。EA声称，在游戏的早期开发阶段，得到了真实Tier 1 Operator的协助，力图显示这款游戏模拟真实现代战场的一面。这款游戏定于2010年下半年登陆Xbox 360、PS3和PC平台

荣誉勋章

预计发售日：2010年第四季度

■北京 张帆远航

■这是EA版的《现代战争》，也许它会更火爆更具临场感。

时间迈入2009年12月，《使命召唤——现代战争2》在主机上的销量已经突破600万，与此同时，EA宣布了《荣誉勋章》（Medal of Honor）系列的新作，公布了先行预告视频和一张新作的封面图，从封面来看这款游戏也许将像目前流行的命名方式一样，只有“Medal of Honor”这个主标题，但这不是重点。EA透露，新的《荣誉勋章》将带领玩家进入现代战争领域之一的阿富汗战场。

真实战场

为了区别于《现代战争》系列的核爆炸情结，并反过来讽刺它的不真实性，《荣誉勋章》试图告诉玩家，一切在现实里都有原型可循。玩家将被编入Tier 1 Operator，一个直属美国国家指挥局（NCA）的秘密部队，执行战地任务。Tier 1 Operator被认为是迄今仍保有神秘色彩的精锐单位，专司他人无法企及的特战行动。由此人们曾推测，也许《荣誉勋章》新作将以秘密行动为主，但从目前公布的影像来看，也许秘密行动真的过时了——别忘了，《现代战争》系列里的秘密任务其实也很狂放。

无敌气氛

到本期截稿时，《荣誉勋章》唯一有价值的影像就是2009年12月12日，在Spike TV电视游戏奖颁奖礼上公布的先行预告片。这段预告片里展示的战斗体验十分多样，既有《现代战争》里见怪不怪的破门而入、夜视战斗，也有驾驶各种载具追击并轰爆敌人的热火场面，甚至可以利用直升机上的强大火力将地面的一个山脊炸个底朝天（或许这是Infinity Ward留给《现代战争3》的看家情节，就这么被《荣誉勋章》抢先实现了）。《现代战争》系列拿手的氛围营造在《荣誉勋章》中同样不缺，视频中演示了这样一个场景：化装成阿富汗大叔的主角上前查看一名人质的死活，却忽然发现此人身上绑着炸弹。大叔一脚将人质踢出八丈开外，随即就是华丽的大爆炸……


这身阿富汗大叔打扮或许是主角的标准行头


破门而入


直升机的优势火力


怎能少了无人机的参与

《荣誉勋章》或许总会被人认为是在抄袭《现代战争》，不过在没有《现代战争3》的2010年，它肯定是射击游戏和战争迷的不错选择。

英文名：Medal of Honor　本刊译名：荣誉勋章　游戏类型：射击
制作：EA LA/DICE　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

命令与征服4

预计发售日：
2010年3月16日

■江苏 防弹手柄

■根据EA LA一贯的开发特色，游戏的开发工作已经接近完成。

按照最新发布的资料，C&C4的多人对战中新加入的征服模式，明显有《冲突世界》和《战地》中同名模式的影子。玩家需要占领地图上的若干战略点，并且坚守一段时间以获取分数。在征服模式中，玩家无法采集资源，也无法主动的训练单位，但可以通过分数来在固定的重生点获取生力军助阵。占领分布在战场上的中立基地和中立防御设施，可以让玩家更好的实现攻防思路。

征服模式

除了夺取战略点之外，消灭敌人也会给玩家带来分数。另一种对胜利至关重要的物品，就是获取地图上的“泰伯利亚碎片”，它区别于泰伯利亚矿——在寻找到这种稀有物品之后，任何的我方单位都可以将其回收，然后送往最近的重生点。泰伯利亚碎片本身并不能换取硬通货，但它是用于科技实力提升的唯一资源，通过对这种稀有物品的消费，玩家可以获得二级和三级的科技水平，以解锁更多威力强悍的主战装备。

在新近公开的多人模式演示中，我们还看到了先前引入的“人口”


全空军对战全陆军，胜负其实已经提前注定

这些大家伙的出阵提供空间，我们既可以使用Delete键取消正在训练中的单位，也可以让已经出现的无用单位“自爆”。

“防守”风格

通过之前的报道，我们已经知道了本作中的每一个派系都拥有3种“风格”：攻击，强调使用重型地面单位的数量优势推平敌人；防守，拥有强大的固定火力（如炮塔），能够组织固若金汤的防线；支援，空中优势可以让选用这一风格的玩家实现与敌人之间的“非接触作战”，缺陷在于空中单位无法控制战略点，对玩家的立体作战协同能力要求较高。在新近展示的Demo中，我们看到了GDI的“防守”风格究竟是怎么样的。

“防守”风格的GDI依然拥有优秀的机动力量，如强化步兵和小型运输车辆（穿山甲运兵车），他们是避免玩家被炮塔画地为牢，等待敌人将战略点一抢而空的利器。除了固定防御设施以外，玩家也会获得一些机动力较差，但范围攻击能力强悍的防御单位，如可以发射超声波来让敌人步兵群丧失作战能力的犀牛坦克，以及火力凶狠的反装甲利器——斯巴达坦克。


“攻击”风格的GDI，地面火力十分强劲


地图上的战略点，对于征服模式下的双方而言至关重要

英文名：Command & Conquer 4: Tiberian Twilight　本刊译名：命令与征服4——泰伯利亚暮光
游戏类型：即时战略　制作：EA LA　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★


单位之间的比例还是有些失调

获得中立炮塔的GDI，防空火力足以克制对方的空中优势


NoD的"防御"风格，占据了如此优势的地形，可谓是万夫莫开


在引入人口上限概念后，莫非我们只能看到这种规模的交锋?

"防守"属性的移动基地——爬行者身上可以安装多种炮塔，除了可以瞬间覆盖一个区域的多管火箭炮阵以外，玩家还可以建造威力最强的离子炮——是的，虽然它的建造速度和充能速度非常缓慢，但一旦能够投入使用，玩家就可以召唤硕大的轨道激光，让一个区域内的全部有生力量化为灰烬。

你可能要认为所谓的"防守"风格，其实就是坐在一对炮塔后面，看前仆后继的敌人冲过来送死这么无聊吧？其实在征服模式中，选用这种风格对玩家的扩张意识要求更高，正是因为"防守"风格的玩家无法拥有太多的攻击型装备，因此在攻击战略点方面显得比较弱势，但一旦你抢夺了一个有利位置，就可以在极短的时间内，为敌人编制好一个密不透风的死亡之网。使用这种风格的玩家，也无需与其他看似拥有地图主动权的玩家争一城一地之得失。你可以用温水煮青蛙的方式，大量消耗敌人的优势力量，然后抓住时机给敌人以致命一击。

"支援"风格

两个派系的"支援"风格，都提供了轻型侦察机，如GDI的"逆戟鲸"（Orca）和NoD的"毒液"（Venom），它们可以快速完成对敌纵深的侦查。此外我们还看到了重型炮艇机的出场，如GDI的"锤头"（Hammerhead，擅长对低级地面单位进行集中"扑杀"）和NoD的"海怪"（Leviathan，除了凶狠的主炮以外，还能发射小型无人机提供火力补充）。空中单位居高临下倾泻火力时的景象非常壮观，其威力也强悍至极。4架"海怪"足以秒杀一堆三级科技打造出的最强地面装备——"乳牙象"（Mastodons）。

使用"支援"风格的玩家，其基本思路是运用空中力量，对敌人的先期攻势进行阻绝打击，监视战场的一举一动。虽然空军无法夺取战略点，获取"碎片"，但玩家可以运用强大的空中火力优势，为地面部队的赶到赢得时间。除了空中优势以外，"支援"风格的玩家还可以从15种特种支援项目中选择5种带入战场，根据战局的发展随时调用。每一种特殊能力的使用都需要"蓄力"——你可以在建造菜单下方找到一道能量槽，有些特技能够瞬间治愈、修复损伤单位，有的可以瘫痪一个区域内的敌方单位，合理使用完全有可能带来战局的逆转。

5对5的多人对战，使得同一阵营中玩家们的协调变得非常重要，C&C将支持互联网语音传输协议（VOIP），玩家既可以找到特定选手进行"私聊"，也可以随时建立公共频道协调战术，甚至用语音向对方阵营中的玩家进行直接"挑衅"。

此次演示的Demo版本号为"10"，根据EA LA一贯的开发特色，这个命名方式意味着游戏的开发已经接近完成。与2009年夏季最先展示的版本比较，我们可以看到游戏的图像表现得到了修饰和润色，加之最近频频发布预告视频，看上去游戏已经非常接近成品。无论C&C4在大刀阔斧改革之后能否获得成功，我们都知道，至少它的发售时间相当于《星际争霸Ⅱ》而言，是比较靠谱的。P



头条新闻

■Take-Two公布第三季度财报

2009年12月3日，Take-Two公布所在财年第三季度财报，其中透露，原本计划于2009年冬季发售，一度延期到2010年上半年的《马克思·佩恩3》（Max Payne 3），已经确定推迟到2010年下半年问世。考虑到临近发售日，《马克思·佩恩3》的宣传活动尚未展开，最终官方确认这样的消息并不出人意料。T2在财报中还透露，包括《生化震撼2》（BioShock 2）、《荒野大镖客——赎罪》（Red Dead Redemption）和《黑手党Ⅱ》（Mafia II）在内的另外几款重点作品会按计划推出。据分析，此次发售日期的调整，除与游戏开发进度有关外，很大程度上与T2的财年计划萎缩有关。T2预计第四财季的运营收入将低于预期值，主要是“旗下《大联盟棒球》系列游戏表现不佳”以及“另外几款年底假期上市作品销售额低于预期”所致。T2预计新财年情况不会有明显好转，除棒球游戏市场的猥琐外，“另外一款3A级大作被移出财年计划”也是原因之一。



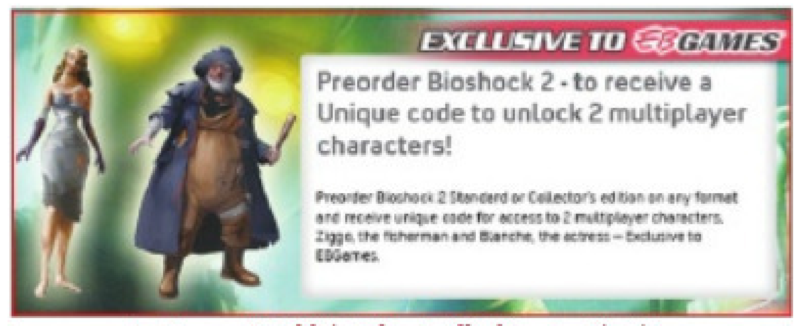
除了这几张图片外，大叔现在什么消息也没有

■《生化震撼2》特别版内容公开

日前，知名线上游戏销售网站EBGames独家公布《生化震撼2》特别版的内容。特别版除游戏DVD之外，还附送164页精装封面的《生化震撼2》概念图集（Art Book）、3张古典风格的极乐城（Rapture）主题海报、《生化震撼2》原声CD以及特制的《生化震撼》（原作）180克聚氯乙烯密纹唱片。另外，提前预订澳大利亚版还会附送《生化震撼2》多人模式可用角色。《生化震撼2》近日不断发布新系统消息和新的图片、视频，游戏的发售日也已锁定为2010年2月9日（下期中旬刊将刊出《生化震撼2》详尽发售前前瞻）。



特别版的特别内容



预订可以获得多人模式可用角色

■《边境之地》发布第二个DLC

已经耍上《内德博士的僵尸岛》的玩家，可以期待了第二个《边境之地》的DLC了。第二个DLC名为“Mad Moxxi's Underdome Riot”，定于2009年12月29日率先登陆Xbox LIVE，2010年1月7日发售PSN版，PC版发布日期待定。这个DLC主要是新增3处Riot模式竞技场。Gearbox老总Randy Pitchford解释说，全新的游戏模式，类似《光环3——天降神兵》（Halo 3: ODST）的Firefight或《战争机器》的持久战模式，胜者可获现金及物品奖励。此外，游戏还新增银行功能，玩家可获得额外的储备空间，完成某些任务还可获得额外的技能点数，使游戏人物较原作更为强大。


这画面看起来很有吸引力……

月评

■特种部队再现

2009年12月14日，2K Games正式宣布了《特种部队》系列游戏的续作《特种部队——战线》（Spec Ops: The Line）。这是一款领会起来没有任何难度的游戏，未来的背景、末世的场景以及类似《战争机器》的“找掩体”游戏方式，一切都是那么熟悉。

实际上，几乎没有人还记得《特种部队》系列游戏是什么样子，这个系列游戏从1998年到2002年发行了8个正式版本，其中5个都在主机平台上。一直以来，它都没有取得严格意义上的成功——原作的开发工作室Zombie Studios现在只能给KONAMI去代工《电锯惊魂》（Saw），主机版本则是由3个开发公司交替完成的。但是从此次发布的图片和视频来看，它肯定会是2K Games的一款3A级作品。2K董事长Christoph Hartmann说：“《特种部队——战线》将成为2K Games的代表作之一。它将为广大玩家带来引人入胜的游戏体验、独特而富有创新的特性、高品质的游戏画面。拥有了这些元素，我确信《特种部队——战线》会成为玩家爱不释手的作品。”于是《特种部队》就完全变了个模样，从主视角射击变成第三人称视角，变成了掩体射击，除了单人战役之外还会有多人剧情，每一个设定看起来都是那么滴水不漏，每一个场景都是那么似曾相识。

《特种部队——战线》是一个典型的例子，展示给我们那些早已不为人知的游戏系列是怎么起死回生和与时俱进的。虽然表面上看它太不具备自身的特色，但位于德国柏林的开发商Yager Development不这么看——也许我们可以收到一份意外的惊喜？P



《特种部队Ⅱ——绿色贝雷帽》，1999年，当时流行的主视角射击游戏

Take Two游戏漫谈（三）

■江苏 十大恶劣天气

2K Czech的美式传奇

上阵父子兵，打虎亲兄弟”，这句俗话用在Rockstar Games的创立者，以及让这家公司获得了丰厚利润与无数非议的GTA系列的制作人——Sam Houser（哥哥）与Dan Houser（弟弟）的身上再恰当不过。Rockstar从爱丁堡的小巷中起步，最终成为引领游戏发展方向，一举一动都能引发业界震撼的一流开发公司。

一个愤怒青年在走投无路时选择加入黑帮，从小混混起步，最终通过自已的“努力”成为叱诧风云的大佬级人物。这个故事，很容易让人联想到GTA系列的惯用剧情设置。接下来，主角突然良心发现，于是一面假装为黑帮家族继续效力，一面搜集其犯罪证据，协助警方将犯罪集团一网打尽……

对GTA而言，这是真正的“狗血”剧情，因为上述行为既不是GTA中的“飞机哥”“汤米哥”“东欧哥”所能理解的，更不可能是他们的行动选项，因为Rockstar的那一群摇滚青年断然不会以“河蟹”方式，为一个充斥暴力的游戏收尾。在坏事做绝之后选择改邪归正，这个路数是如今Take-Two Interactive旗下的另一个动作游戏专业户——2K Czech的故事脉络。即使是目前开发中的《黑手党Ⅱ》，恐怕仍旧要走这条路线。

游戏异类

《黑手党》是早期沙盘风格游戏中的一个异类，与师出同门的GTA相比，《黑手党》没有“很黄很暴力”的表象，并不注重生活置入体验，而重视特定历史时期氛围感的高度还原。没有“形散神不散”的剧本风格，取而代之的是电影叙事手法为我们讲述的紧凑故事。如果说GTA是一部充满生活气息的黑帮题材电视剧，那么《黑手党》就是《教父三部曲》那样的黑帮诗史电影。现在，2K Czech正在抓紧完成《黑手党Ⅱ》的收尾工作，其独特的风格，也将与GTA形成互补，共同巩固Take-Two在沙盘风格动作游戏领域的王者地位。

如此一来，我们就不得不对2K Czech刮目相看，这个由土生土长的东欧开发者组成的工作室，一直致力于欧美题材动作、射击游戏的开发，无论是二战的西线战场、越南丛林，还是上世纪二三十年代的芝加哥街头，均被活灵活现地再现出来。这群东欧游戏制作人在虚拟世界中创造的一个个欧美传奇，就是2K Czech在发展道路上的鲜明轨迹。

恶魔之桥

2K Czech原名Illusion Softworks（以下简称IS），由捷克游戏制作人Petr Vochozka于1997年成立，办公地点位于捷克共和国的布尔诺市（Brno），风险投资商“现金重组集团”（Cash Reform Group）为公司注入了启动资金。

IS的第一个作品，是于1999年在PC、Dreamcast和Playstation上推出的射击游戏《隐藏与危险》（Hidden & Dangerous），尽管在游戏业初来乍到，但《隐藏与危险》实际上赢得了巨大成功。游戏中玩家可以使用多种武器，包括火箭筒、狙击枪、重机枪，还能操控车辆战斗，这在当时的枪枪枪游戏里相当前卫。琀琅满目的武器让“不明真相”的玩家兴奋不已，以至于刚进入游戏就忙着开始“找人—杀人”，结果当即就被实力强悍、战术得当的敌人狠狠教训了一番。

《隐藏与危险》强调的并不是火力全开式的速射表演，而是潜入和小组成员之间的分工合作，这些特色，是在之前的3D动作射击游戏中从未出现过的。率领一支SAS四人小分队潜入纳粹后方执行破坏和营救任务，此时疯狂地扣动扳机，只能让自己死得更快。这部作品被Metacritic网站称为是“二战题材战术射击游戏的开山鼻祖”，给当时充斥横飞血肉的射击游戏带来了新的思维。《隐藏与危险》后来面向欧美市场推出资料片《恶魔之桥》（Devil's Bridge），在寻找发行商的过程中，无意间开启了IS同美国发行商Take-Two的合作历史。

图形诱惑

早在3D图形加速卡刚刚普及的时代，IS就已经在《隐藏与危险》中为当时的玩家们带来了身临其境的视听体验。对游戏直观表现的极端重视，是IS


传奇来自布尔诺，捷克第二大城市，欧洲的中心


掌门人Petr Vochozka


注重团队体验的《隐藏与危险》，四人标准小队那时候就有了！



《飞行英雄》的概念是如此超前，难道这不是网游的标准模式吗？

作品的特色。无论是后来的黑帮诗史剧《黑手党》，还是纪录片风格的越战题材游戏《丛林之狐》（Vietcong），IS向来都拒绝用专业术语来强调其图像引擎的优势，一切都交由玩家的感观来评判。

2000年4月推出的《飞行英雄》（Flying Heroes），是一款被IS寄予厚望的作品。这是一款3D飞行射击游戏，玩家可以从4个种族：飞行骑士、蜥蜴骑兵、铁锤战队和外星势力Magion中选择自己的扮演对象，在各大竞技场中与其他派系的空中勇士们一绝高下。复杂的三维场景、高速的战斗节奏和场景切换，是对当时刚刚起步的3D游戏的一大考验。出乎IS意料的是，这款游戏的市场反响一般。任何事物都具有正反两面性，一方面，《飞行英雄》在市场上的失败让IS损失惨重；另一方面，它也让制作组积累了大量的3D游戏制作经验。在这款游戏中，IS使用了一款名为Ptero-Engine的3D引擎，它包含有一套由捷克籍天才程序员Radek Hebaty在自家车库中设计的先进编码工具。Radek Hebaty日后创办的Pterodon，成为了IS的重要合作伙伴，他还帮助IS完善了后来用于制作《黑手党》和《丛林之狐》系列的LS3D引擎。《黑手党》过场电影所使用的可变镜头组，以及各种蒙太奇语言的运用，均得益于Radek Hebaty的技术贡献。

教父传奇

没有人能确切地知道，为什么一个捷克开发组会对黑手党题材感兴趣，但由游戏项目而聚合在一起的IS工作组的大部分成员，都是黑手党题材文学、电影的粉丝。在《黑手党》这部巅峰作品中，可以看到大量对1990年马丁·斯科塞斯（Martin Scorsese）电影《盗亦有道》（Goodfellas）和科波拉（Francis Ford Coppola）的《教父》三部曲的致敬，游戏封面上的文案——“欢迎来到斯科西塞永远也打造不出来的黑帮世界”（他们仿佛预见到斯科塞斯就是不会凭借黑帮片获得奥斯卡奖），是这群“黑手党”野心的最好说明。

IS为玩家们呈现了一个虚构的美国城市“失落天堂”，它是上世纪30年代纽约、芝加哥和新泽西州城市面貌的浓缩体，其剧情的跨度长达9年（1930～1938）。借助黑帮题材，IS为我们讲述了一个关于救赎的故事：贫困的出租车司机Tommy在一次黑帮枪战中，救下了Salieri家族的首脑，后来却遭到敌对帮派的无情报复。在金钱和义气的作用下，他成为了一名黑手党成员。经过血腥厮杀，Tommy帮助Salieri家族击败了城市中最大的竞争对手——Morello家族。无止境的暴力流血，让Tommy面临良心的谴责。他与警方侦探Norman秘密接触，搜集Salieri家族的犯罪证据。故事的最后，Tommy提供的物证和证词，让整个Salieri家族超过80名的核心成员被定罪，其中的绝大部分人要一辈子呆在监狱中，还有一些恶贯满盈的家伙被送上了电椅。Tommy在出庭作证结束后，被FBI证人保护计划赋予了新身份，在另外的一个城市购买了一栋两层小楼，重新开始了自己的的士司机生活。

你一定还记得《教父Ⅱ》中的情节：Micheal艰辛地走到了晚年，但心中罪恶感的折磨让他生不如死，与当初“理想”的背道而驰，使他一生感受不到成功的喜悦。女儿的死让他的灵魂彻底蒸发，只留下木然的眼神。相对而言，Tommy的结局让玩家们感受到了一丝欣慰，然而此时的你还看不到他的最终归宿：制作人员字幕结束后，画面跳跃至1957年，Tommy已是满头银发的老人，正站在房前的花圃中浇水。突然，两个彪形大汉从一辆Tudor车（原型为1957版福特雷鸟）上下来，在一句“Salieri先生向你致敬”之后，他们掏出霰弹枪对着Tommy狂轰，留给玩家们的是一具血肉模糊的尸体。“不想成为大人物的玩偶，那就成为大人物。”在成为黑帮世界的大人物后，任何人都无法全身而退。权欲、仇恨、愧疚、杀戮、无奈、倔强、企盼、恐惧……在结束游戏，体验Tommy一生中所面临的这些情感后，一部经典的丰碑就这样诞生了。

就游戏性而言，《黑手党》并没有超越同期的GTA3，它真正打动玩家的地方，恰恰在于它所营造的历史氛围和讲故事的能力，出色的情感互动体验令人欲罢不能。无论是游戏媒体还是玩家，都将最好的溢美之辞献给了它。IGN网站给予了9.2/10的分数，Gamespot网站对这部作品的评语只有简单的一句话：“不用说，《黑手党》就是今年的最佳游戏，没有之一。”

当时GTA3的暴力元素，引发了相当大的争议。游评家甚至将《黑手党》中一些“具有社会责任感”的设计，作为批评GTA的“论据”。如《黑手党》对玩家不当行为的限制更加严格，诸如超速、闯红灯等等行为，都会得到“警察叔叔”们的约束。游戏场景的层次感和开放性，也让GTA的玩



生动的失落天堂



可控的镜头组和景深效果的实现。《黑手党》不但是一部优秀的游戏，也是2003年的一个互动电影传奇



大量复杂的室内场景，让游戏的战斗爽快无比



与GTA的混乱无序相比，《黑手党》的警察爱管闲事的能力令人发指，只有在乡村场景中，你才看不到他们的影子



这家酒店留下了Tommy的爱情记忆

家们赞不绝口。让人略感遗憾的是，受限于IS的规模和主机平台开发经验不足，《黑手党》的PS2和Xbox版的市场反响一般。

现代“悲剧”

在《隐藏与危险》《黑手党》的名利双收后，IS有了更多的想法。2003年，他们推出了自己的第一款真正FPS作品《丛林之狐》。确切地说，它的游戏类型全称是“第一人称战术射击”。玩家在游戏中扮演陆军特种部队上士Steve Hawkins，在越南丛林中执行各种惊心动魄的任务。2004年，游戏又发售了资料片《阿尔法铁拳》（Vietcong：Fist Alpha），其单人剧情相当于原作的“前传”，故事叙述Hawkins到达越南前3个月发生在Nui Pek基地周围的战事。除了全新的单人剧情以外，游戏还增加了包含4种模式的多人连线对战。但这些丰富的玩法没有挽救这款游戏，也许是因为第一次从事主视角战术射击游戏的制作（事实上这种形态的游戏鲜有成功的范例），游戏的设计相当平淡，市场反响非常之一般。

挫折并没有让IS放弃越战题材，2005年，他们紧接着完成了《丛林之狐2》。玩家扮演的是美国驻南越军援司令部（MACV）士兵Daniel Boone。与越战电影中常见的主角不同的是，Boone并不是嚼着口香糖、满口脏话的美国大兵，而是一名来自澳大利亚的战士。借助非美国人的视角，游戏为我们展现了这场不义战争中的一幕幕惨剧。需要特别指出的是，游戏还出现了以越南游击队士兵为主角的任务，这些为了祖国解放舍生忘死的英雄们，配合春季攻势中北越正规军的作战，在敌后进行广泛的破坏活动。

《丛林之狐》初代在Game Rankings上的平均得分仅为42%，续作获得了一个及格的评分——60%，但这种“进步”并不能掩盖游戏方式的苍白。连遭两次失败后，一个更具野心的现代题材战争游戏在IS工作室中开始酝酿，它就是《隐藏与危险》的“第三次世界大战版”——《大敌当前》（Enemy in Sight）。

《大敌当前》堪称是汤姆·克兰西小说《红潮风暴》的游戏版：在不远的将来，美国和俄国爆发了全面冲突，玩家扮演的美国陆军下士，将要协助友军，夺回英国港口城市普利茅斯，从诺曼底二度登陆欧洲大陆，在西德巴登省的高山上，与华约军队决一死战，最后杀向捷克的卡尔巴仟山。除了IS一向注重的小队策略性以外，制作组还使用了高精度的卫星地图，为游戏打造逼真的战场环境。当然有玩家要问，“那么我怎么从来没听说过它，在哪里才能买得到呢？”实际上，这款无论剧情还是系统设计，都让人觉得非常上等的游戏，是目前为止IS名下的最后一款游戏，它还是一款未完成，也永远不可能完成的游戏。2008年1月，Take-Two正式收购IS，更名为2K Czech，《大敌当前》的版权被当时的签约发行商Atari获得——而这个“雷厂”压根儿就没有打算再找别的制作组将这款游戏制作完成。

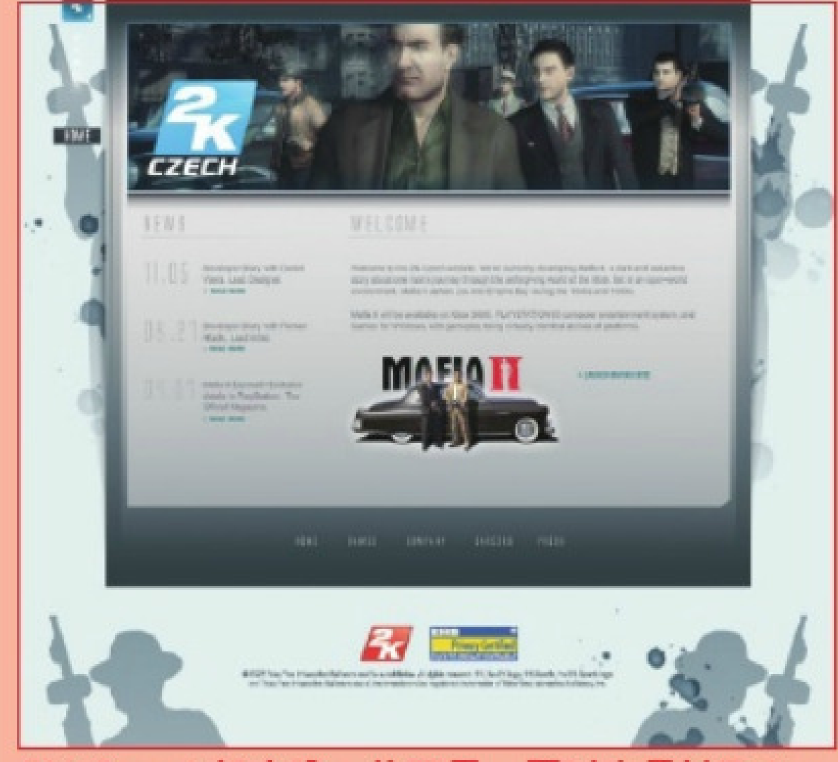
再战江湖

2007年8月，当时尚未成为Take-Two子公司的IS公布了一段神秘新作的预告视频：在一家上世纪50年代风格的纽约餐馆中，衣着讲究的黑帮大佬Deluca与3名操着意大利口音的男人——Herry、Joe和Vito一同吃饭，席间Deluca要求Vito去“清理”掉绰号为“人兽”的家伙，也就是一个竞争对手家族的小头目。接下来是蒙太奇式的表现手法：在一间破旧的仓库中，遍体鳞伤的“人兽”用微弱的声音哀求，Henry毫不犹豫地对其连开数枪。在最后的一组镜头中，Herry、Joe和Vito将“人兽”的尸体装入后备箱，然后驶向“处理地点”。这是对《盗亦有道》经典桥段的致敬，Little Richard于50年代创作的脍炙人口的歌曲“Long Tall Sally”适时响起……这段不到1分钟的影像，宣告《黑手党》系列的续作即将到来。

《盗亦有道》用写实手法，为我们描绘了真实黑帮生活的粗鄙不堪，这些东西无论是拍成电影还是做成游戏，都是让人看不下去，也是玩不下去的。因此才有了被装点得几乎富丽堂皇的《教父》，以及用3D图形和传奇故事包装得精彩纷呈的《黑手党》系列。黑手党的血腥黑手和暴力崇拜让我们颤栗，伴随血雨腥风的温情脉脉，也让我们领略了枪管中的鲜花与浪漫。2K Czech的这一里程碑作品，必将开创“GTA文艺流”新的辉煌。P


《丛林之狐》从来就没有被广泛认可


一直未能完成的《大敌当前》，听起来很酷



2K Czech如今唯一的项目，同时也是被Take-Two寄予厚望的项目


更加黑暗的故事，更多无从把握的命运


有了Take-Two的强大支撑，游戏中将会出现超过50种的实名车辆

头条新闻

■完美时空新作《神魔大陆》

2009年12月18日，完美时空正式公布旗下针对全球市场开发的3D奇幻新作，研发代号“Project EM”（简称：PEM），中文名称为《神魔大陆》。

完美表示：“《神魔大陆》游戏研发团队为游戏设计了一套完整而独立的核心规则——玩家行为改变世界。游戏中的时间以‘编年史’形式呈现，随着时间流逝，玩家将经历不同的纪元年代，同时玩家行为会影响服务器的年代，进而影响游戏的外观、玩法等核心内容。完美时空决定于近期开启全球性封闭测试，目前测试地域锁定中国大陆地区。”

对于这款新产品，完美时空董事长兼CEO池宇峰表示：“作为完美时空公布的2010年产品线中的重要产品之一，《神魔大陆》拥有众多全新的设计，融合了全球文化，加入了很多具备西方特色的玩法，以期满足不同国家玩家的各类需求。我们相信《神魔大陆》将会给玩家们带去一场新的奇幻盛宴。”

■《降龙之剑》开启封测

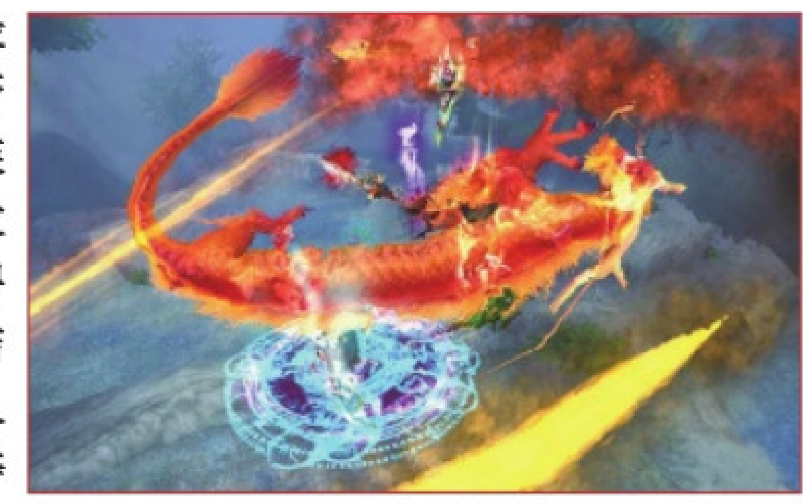


完美时空旗下第十款产品2D即时战争网游《降龙之剑》于2009年12月17日16点开启首次封测。

完美表示：“《降龙之剑》由完美时空上海研发团队制作，历经2年研发，采用全新自主研发Raider引擎打造。游戏独创五行归元、三位合体、三界混战等特色玩法，构建了一个仙、人、魔三界与历史交融的虚拟世界，并采用四维空间概念，在游戏中打造无限制无束缚的时间和空间。”

此次耀世封测采取限时限量的测试方式，每天服务器开放6小时，设置一组电信网通双线服务器。

■《诛仙2》“天脉传说”公测



2009年12月15日，《诛仙2》最大更新“天脉传说”上线公测，神裔圣城“天空之城”正式开启。人族进入其中探秘古老领域后，人神大战正式打响，以神裔之力重生的“碧瑶”在此时现身，诛仙故事第一季结局。玩家们可在此更新中体验“人神大战”“决战羲皇城”“空中夺宝”“势力争夺战”等多种新玩法。同时，《诛仙2》“天脉传说”还开启一系列活动，送出“银狐”战宠等年末礼物。

■《梦幻诛仙》新版开心家园

《梦幻诛仙》公布新版“开心家园”，该版本在保留《梦幻诛仙》各项玩法的同时，实现网络游戏与立体互动社区的结合。

《梦幻诛仙》“开心家园”内置“SNS2.0系统”，玩家在《梦幻诛仙》中游戏容的同时，还能加入“开心家园”娱乐社区，感受买地、建屋、入住小区、参与小区活动的真实社区生活。在《梦幻诛仙》“开心家园”的互动社区中拥有数个居住小区，玩家可以任选其一购买地产，随时邀请好友们来参观。每个小区还配有独立BBS，玩家不用切出游戏画面就可以在游戏内发布各种消息。“开心家园”中还拥有各种内置休闲小游戏，玩家可以与邻居一起打牌下棋。同时，玩家还可参与社区内的各项活动，如“十大友善邻居”“十大豪华庭院”“最个性的宠物”等等。

月评

■时间轴

PEM最吸引我的是其“时间轴”设定，这一概念其实之前就有人提过，也有不少玩家YY过，但限于当时的技术和理念，并未有类似产品出现，PEM到底如何实现这个“时间轴”概念，现在还是很难想象。

如果是系统调整游戏世界的进程，那其实与资料片更新没什么区别，如果是靠玩家来影响，那么到底怎么影响就是最有趣的地方。根据现有资料来看，很有可能还是要靠PvP来实现，每个服务器那10个神格必然是所有人争夺之物，最内涵的是夺下来之后还有“信仰之力”……现实里的宗教信仰十分容易理解，但是游戏中很简单就是个弱肉强食人人争当第一名小红花的世界，所以我非常想看看PEM到底如何实现现在宣传的这些游戏亮点。

在完美的宣传中可以明显感受到，完美这次十分强调这一产品的多国研发背景和游戏素质，这说明在完美时空的时间轴上，正在进入一个新的时代。

现在的完美与刚出道的完美已经截然不同，从资本角度讲，它获得了巨大成功，那么正如它的前辈一样，完美现在面临的问题不再是如何赚钱，而是寻找一条可持续发展的道路，尤其在今天，网游市场正在逐渐变化，每年将近200个游戏被砸进去的市场，太多的潜在对手正在蠢蠢欲动。当然，PEM到底是不是真的如宣传那样是一款追求“好玩”的诚意之作，是一款代表完美在2010年战略布局之作，还是得等游戏出来再说。P



PEM确实提出了几个颇为吸引人的游戏元素

神魔大陆

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开发（研发代号PEM）
●官方网站：暂无

■北京 书香

《神魔大陆》，全新奇幻世界降临

在多国研发团队的支持下，《神魔大陆》成为完美时空面向全球市场开发的新一代网游。据介绍，这款还没完成的3D作品在引擎优化上做得非常到位，甚至多年前的“老爷机”也能流畅运行。所以大家不必担心现在“新”游戏跑不动的常见问题。

宏大的世界观

游戏发生在一个名叫克兰蒙多的世界，从上古神明的战争，到现今各文明的架构，都由策划人员设计并构筑为一个故事。这个故事中既有宏伟的大时代背景，也有大时代背景下各类人物的爱恨情仇、生离死别。

《神魔大陆》曾经发布过一段游戏CG，用两分钟的时间为玩家讲述了克兰蒙多历史中一个小小的片段。这段故事发生在众神离去之后，“暴风领主”迪赛奥入侵西方大陆欧斯特期间。

为了抵抗“暴风军团”的入侵，人族国王埃佩里奥联合精灵、巨人、矮人、血族等五种族组成同盟军，盟军经过艰苦的战斗，终于把暴风军团赶到大陆的一角。CG开场，人族战士奥斯汀怀着沉重的心情出场，他要去完成一个任务，打败迪赛奥神器“聚魂之棺”的看守，用棺材中的灵魂能量冲破暴风军团的结界，为联军最后的进攻开路。

聚魂之棺中存放了许多迪赛奥收集的无辜者魂魄，没人知道，奥斯汀爱人的魂魄也在其中，一旦灵魂能量被释放，这些魂魄将永远消失在天地间。为了战争的胜利，奥斯汀毅然战胜了守护怪，开启了聚魂之棺。当棺盖被掀起的瞬间，大家有没有注意到奥斯汀脸上痛苦的表情？任务完成后，他又将怀着什么样的心情面对以后的生活？

五大种族的兴衰，三块大陆的沉浮，众神之间的战斗，一个个王国的兴亡史……《神魔大陆》宏大的世界观一定会让玩家在游戏中更有代入感。克兰蒙多的沧桑需要玩家仔细地体味。

创新的游戏玩法

依托于宏伟世界观，《神魔大陆》独创了很多有趣的玩法。占星、斗魂、成神……众多的创新玩法使游戏奇幻风格愈发浓郁。

克兰蒙多世界是一个动态的世界。游戏服务器开始的瞬间，克兰蒙多世界的时间之轮也开始转动。时间一去不复返，一个个不同的时代、纪元将依次在游戏中上演。每个不同的时期，整个游戏世界的天空、大地都会不一样，甚至玩家在游戏中能做的事情也不一样。纪元年代的前进需要由玩家决定，玩家通过“祈福”技能积攒服务器“信仰之力”，当“信仰之力”达到某一临界点，整个世界就会大变样。

第一个祈福临界点过后，克兰蒙多的天空开始明朗，十二星座缓缓运转。这些星座轮流主宰天空，当天顶的主宰星座与玩家相匹配时，玩家属性会得到大幅度提升。游戏特色副职业占星师可以准确预测星象走势，从而为玩家趋吉避凶。占星师也能利用自己强大的精神力更好的与神沟通，获得更多的赐福。

《神魔大陆》的成神玩法中，每个玩家都有资格成神。每个服务器只有10枚神格，等待有实力、有勇气、有人缘、有好运气的玩家去寻找。一旦成为神祇，就会拥有特殊的力量，以个人之力左右整个服务器的发展进程！神格可以被夺取，成为神的玩家也要继续努力变强，以免被其他玩家弑神成功。

精致的游戏画面

游戏画面是玩家进入游戏后最能直观感受到的，《神魔大陆》的游戏画面精致而且美观，具有浓郁的油画风格，将克兰蒙多的奇幻风情演绎地淋漓尽致。

游戏场景精细到了一草一木，城堡上的每一片青苔，小河里的每一片水草，都被细致勾勒出来，一同组成了《神魔大陆》庞大的奇幻世界。

完美时空表示：“《神魔大陆》是我们未来3D精品战略的旗舰之作，完美为这款作品倾注了太多心血，我们希望凭借这款游戏获得全球网游玩家的认可，尽全力打造出国际大作的风范。”


长河落日


密陵入口


精灵森林


海边沉船

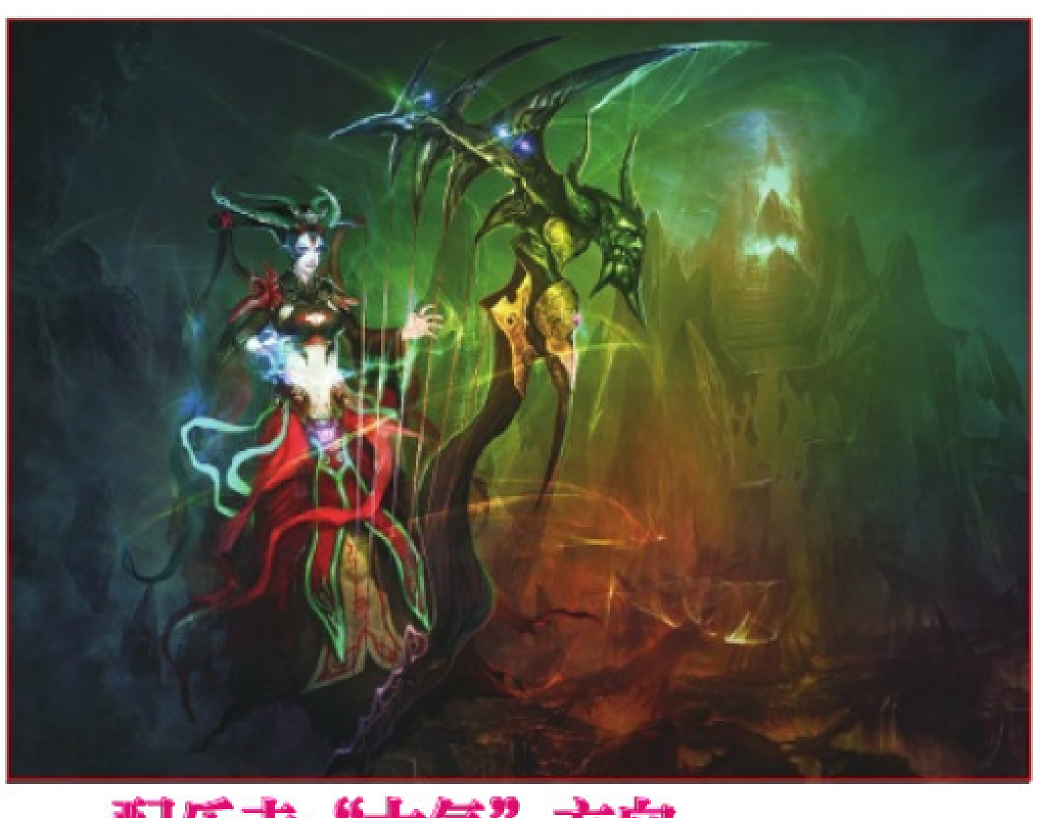
降龙之剑

●制作：完美时空　●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演　●游戏状态：封测
●官方网站：http://xlzj.wanmei.com/

■北京 天情

《降龙之剑》，不一样的玄幻武侠

玄幻或者武侠，两者概念越来越难区分，所以不如就把《降龙之剑》理解为玄幻武侠。《降龙之剑》采用完美自主研发的Raider引擎，目前处于封测状态。作为最早的2D网游玩家，笔者有幸获得封测资格在第一时间进行游戏体验，下面就结合此次体验内容进行综合阐述。



画面是个亮点

《降龙之剑》的画面可谓一大亮点，通过实时算法以及多种特效手段渲染，将人物和环境刻画得惟妙惟肖，再现了中国古典元素和现代审美观念。无论是亭台楼阁还是芳草绿地，全都附加了浓重的光影效果，在追求画面细腻的同时，更注重的是整个游戏世界氛围的营造。



登天揽月

配乐走“大气”方向

伴随美丽风景，《降龙之剑》针对各个特点不同的场景风景进行了不同的配乐，风格走的是“恢弘大气”方向。

由远至近的潺潺流水，依稀入耳的蝉声蛙鸣，特别是那些玄幻神秘的场景音乐，恢弘与安祥，伴随清越悠扬的旋律缓缓呈现，一派鹤舞云间、钟磬悠扬的景象。相比游戏音乐，音效方面有待加强。

幻迷仙遇



主流操作界面

《降龙之剑》各功能界面经过了精心布局设计，快捷键设置巧妙合理，操作指引系统做的非常到位，可以让玩家在短时间内熟悉游戏内的各种操作。整体操作紧贴主流操作，凡是玩过一段时间网游的玩家都能轻松上手。

技能可以影响环境

《降龙之剑》分为三系五大角色，每个角色都在游戏中担任不可替代的地位。三个大系昆仑、蜀山以及天门依然是传统“战法牧”铁三角的演变，不过增加了一些变化和分支。

战斗时释放的绚丽技能会影响周围的一花一草乃至人物建筑。大地的颤抖、楼台的晃动、花草的折枝等细微之处都将通过画面扭曲、动态效果等方式展现出来。





荣耀龙城

特色玩法醒目

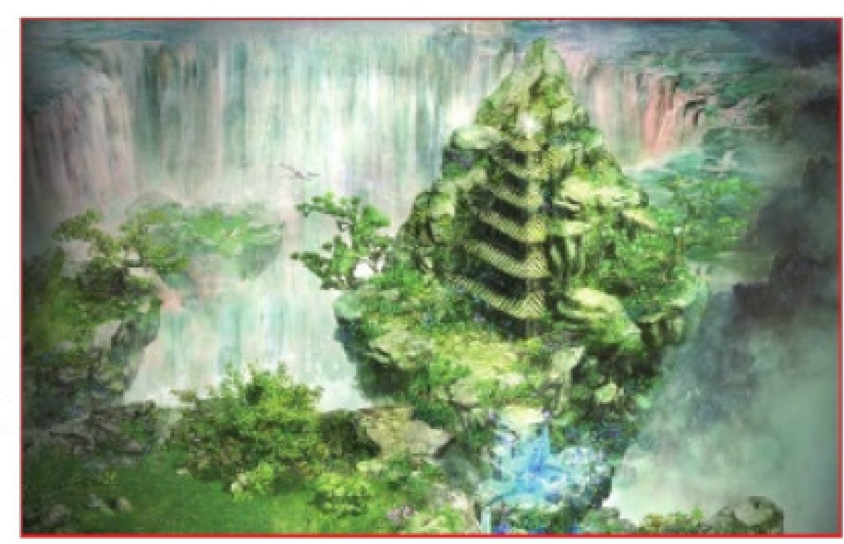
《降龙之剑》在玩法上为不同程度的玩家都有所准备。除了跌宕起伏的剧情任务外，还有“五行归元”“三位合体”“三界混战”等特色玩法：玩家可以与自己的圣兽乃至坐骑合为一体，并通过布界、隐身、遁地等玩法，穿梭于历史朝代及仙、人、魔三界。

PK是重头戏

《降龙之剑》的PK系统这款作品的核心之一。PK时除要注意走位外，还需要有一定的策略性。每个职业都有相互克制的技能，五行属性在PK中体现的尤为明显。战斗中，可以看到带有闪电和闪光弹效果的技能特效，颇有当年第一次玩魂斗罗的那种爽快感。

丰富的道具系统

玩家在游戏中将探寻各类上古奇珍、神兵宝器，道具属性采用随机制，并提供炼化镶嵌升级系统，玩家可自行炼制出强大的宝石用于打造神兵利刃。P



奢华特写

神鬼传奇

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■北京 三点半的文人

《神鬼传奇》，冥界圣战中的爱情

《神鬼传奇》同名电影每一部都会有一个爱情故事，即使这个爱情故事的男主人公是个魔鬼，也必钟情于自己的爱人，并为复活爱人而做出不懈的努力甚至牺牲。也许是受到这个启发，作为同名网游《神鬼传奇》全新资料片“冥界圣战”也是以爱情为主题。

奥路菲和尤莉蒂丝的传说

奥路菲和尤莉蒂丝是一对情侣，两人相爱至深，可是天妒红颜，尤莉蒂丝竟然被毒蛇咬死了。奥路菲无法忍受失去尤莉蒂丝的痛苦，他决定复活自己的爱人。为此，他只身前往冥界恳求冥王三判官之一的欺诈者拉达曼提斯复活尤莉蒂丝。

拉达曼提斯答应只要奥路菲演奏出最完美的乐章，就让爱人回到他身边。奥路菲信以为真，认真的演奏出美妙的琴声，可是他却忘记拉达曼提斯本来就是一个欺诈者，他怎么会让奥路菲救走自己的爱人呢，他答应奥路菲无非是想让他留在冥界成为给自己弹琴的人。于是他提出了一个非常苛刻的要求，要求奥路菲在到达地面之前不能回头，不然尤莉蒂丝就永远也无法离开冥界。奥路菲答应了，可是在最后的关头，他却中了拉达曼提斯的毒计，用魔镜发射的太阳光使他回头看到了半神石化的尤莉蒂丝。重新失去爱人的奥路菲痛不欲生，但他没有因此消沉，他决定向这个黑暗的、不知道吞噬了多少无辜生命的冥界发起挑战，这是一场因爱而起的战争——冥界圣战。



神格，真正的成神传说

奥路菲失去尤莉蒂丝的一个重要原因是他乃一个半神，而我们即使走过了成神之路也仅仅是一个半神，直到神格系统的开启。神格系统是对上一部资料成神传说的全新阐释，只有玩家在到达70级，得到半神称号后，才能开启神格界面，走上成神之路的神格系统到底是什么呢？

神格系统是用来提升神位的，玩家的成神之路从半神到准神、位神、主神，直至最终的众神之王。达到不同的神位可获得相应称号和光圈效果，并且影响着玩家的人物属性，当然这也是装备第三套灵魂套装的前提。要想获得神位的提升，玩家必须要完成一系列的成神之路的任务，并且要挑战世界树副本持续获得神格。

灵魂熔炼，全面升级灵魂圣衣

从赫拉克勒斯到阿瑞斯，灵魂圣衣经历了一次又一次的战斗洗礼，最终与宙斯一直对立的巨人族在对灵魂圣衣的掌控上更胜一筹，以5位泰坦神克罗诺斯、科俄斯、克利俄斯、伊阿珀托斯、许珀里翁命名的灵魂圣衣成为《神鬼传奇》追随者们更加珍贵、更加稀有的战斗铠甲，而这一切的获得却异常简单，只需要我们对自己原有的灵魂圣衣进行一下小小进化——灵魂熔炼，一套全新的属性更强的灵魂圣衣就会出现在我们面前。

灵魂熔炼是一个很简单的计算公式：90级灵魂装备+被封印的神谕部位+辅助材料，在熔炼时，强化等级和宝石将被保留。被封印的神谕部位之胸甲、手腕、腰带、头盔、腿甲和鞋子来自于全新的审判深渊副本，而肩甲和武器的神谕则必须击杀每周的隐藏Boss才能获得。

星辰之语，给予灵魂圣衣闪亮

灵魂熔炼让我们把90的灵魂圣衣进行了一次全面升级，星辰之语则给灵魂圣衣带上了一个飞翔的翅膀。

在这个全新系统中，玩家可以将不同形状的星尘灌注到灵魂装备上，灌注神力后的灵魂装备将增加一条相应的随机属性，一件装备可以吸纳4个星尘的神力，强化、宝石镶嵌、星尘之语。

低稀有度星尘主要是通过生产获得的，高稀有度星尘则需要通过养成方式获得封印的星尘，需要小号提供大量低稀有度星尘和时间，才能慢慢形成高稀有度星尘，其次在养成时，玩家可以根据自己的喜好对养成加以引导，消耗不同形状的低稀有度星尘可以养成不同形状的高稀有度星尘，高稀有度星尘的养成是需要时间的，稀有化程度越高，周期就越长，所以灵魂套装的星尘之路，还真是有点路漫漫的感觉。



全新NPC



挑战Boss



慑人的光圈



黄金大门

梦幻诛仙

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/

■北京 紫若兰

《梦幻诛仙》，探险猫、爱心便当与农场

天空一声巨响，《梦幻诛仙》新版本闪亮登场！全新的家园地图，各种新奇玩法，这里有你不能错过的好戏连台。其中“探险猫”和“爱心便当”是笔者最喜欢的部分，轻松有趣，不失为休闲的闪亮玩法。OK，下面就跟我一起去偷菜吧！



探险猫：寻找所罗门的宝藏

它长得可爱媲美叮当，在功能上也和叮当有一拼。叮当有百宝袋可以拿出各种稀奇古怪的道具，探险猫有探险的本领能带回各种宝物唷！

有了房子当饲养基地之后，你还必须有一个“探险猫袋”才能在家里驯养一只神奇的探险猫。这种袋子目前只当做活动奖励来发放。要么是靠运气在活动中赢得，要么就是花钱在市场上买。当你的包裹里有了这个神奇的口袋之后，赶紧到家里用鼠标右键使用吧。探险猫立刻从袋子里跳出来，成为你房屋中的一名NPC，从此你就可以体验寻宝的快乐了。

命令探险猫出海探险，然后可以在探险猫身上收获宝物。探险猫有一点很人性化的设置，就是它探险次数越多探险级别就越高。它是会通过探险来升级的！猫猫的等级越高，所寻回来的宝物就越是多样化。想要得到更多更好的东西，就要让我们可爱无敌的探险猫经常去探险咯。想知道它的等级就点击对话，然后选择“查看信息”。猫猫的绝密资料就毫无隐私的显示出来了，包括等级是多少。它对主人真是忠心不二，一点隐私也不保留。

除了探险寻宝之外，还可以对猫猫进行一些操作，包括移动、改名、收回。

如果觉得探险猫的摆放位置不太好，想移动它，就对话探险猫选择“到我这里来”。它会走到玩家身边的位置，调整起来很方便。也不会影响你在房子里摆设家具什么的。嗯呐，是只乖猫。

改名则需要手续费，10万银子！选择“改名”之后会弹出改名的界面，填上你为它取的新名字之后点确认即可，即时生效。名字拉风没准在寻宝途中会有各种故事发生哟~就算没有故事看着也赏心悦目。叫它“哥伦布”也许就为你发现一个新大陆！

遇见搬家这类麻烦事情的时候，除了要收开家具之外也要把探险猫收起来，不然怎么搬空房子是吧？这时候就要用到“收回”这个操作了。选择之后，在房屋中的探险猫会消失，但包裹中会多出一个“探险猫袋”。等你搬家弄好了之后，再把探险猫放出来，继续每日的探宝活动。

是不是觉得探险猫很好玩呢？想多饲养几只探险猫，多多探险多多得宝吗？对不起啦，系统设定每家只拥有一个探险猫的名额。哎呀呀，探险猫乐园养成计划泡汤了！那咱们就好好珍惜这只唯一的探险猫吧，它为你带来的不仅仅是财富，还有探险的乐趣。

爱心便当：绝对美食王

在游戏中，美食绝对不是稀罕物品。在生产大师那里学会“烹饪”技能之后，在不同的烹饪等级能生产出不同的美食。随着烹饪技术的飞速发展，可以说《梦幻诛仙》美食多多。新版本之后，美食界又多了一份子——爱心


云山雾罩的玉清宫


气势磅波的空桑山


神秘莫测的幻月洞府


藏经阁

便当！

有家有园才有便当，这就是爱心便当的独特之处。食用爱心便当之后还会获得Buff呢。有趣的是除了获得正面增强的属性之外，也有几率获得Debuff属性。那可能是厨艺不精，再不然就是选料问题。哎，都是自己的错啊……因为那些材料也是自己菜园子里种出来的呀。

爱心便当的好玩之处就是融合了“家”和“园”两个部分的玩法。这次新版本中叫做“家园”，其实也是两个概念的组合。“家”就是房屋系统，“园”就是农场系统。

在房屋系统中，可以选择购买仆人。30天付一次工资给仆人（一月工资为10万），然后仆人就会为你带来很多服务了。其中奇遇任务和做饭是最好玩的。奇遇任务就是每天一次找东西换经验的，做饭就是爱心便当了。注意哟，这两种玩法都是每天只能一次的。所以我们的爱心便当每天也只能有一个。回家之后，让仆人做饭，它会随机的向你要几种材料。这些材料都是通过农场种植出来的产品。当你包裹里有这些材料的时候，在做饭的界面中点击“收取”就可以获得爱心便当了。要特别说的是，爱心便当也是分等级的。仆人的等级越高做出来的爱心便当等级就越高，目前最高是5级的爱心便当。怎么升级仆人的等级呢？多做饭吧，因为做饭的次数决定了仆人的等级。仆人的等级在“查看信息”中会清楚的显示出来，如果你还不清楚自家仆人能做出怎样的爱心便当的话，那就赶紧回家看它的等级吧。

农场：走，偷菜去！

最流行的玩法，农场别样风情让你乐不思蜀。

再来说说做便当的材料吧，这就不能不说到农场系统了。农场是一个副本地图的形式存在的，在家中的传送点可以传送进入。在农场可以玩种植，当然还有最流行的偷菜乐趣。

种菜不用说咯，地球人都知道的玩法。获取种子、种植、收获，这就是过程三部曲。种子分为10个级别，每个级别有1～2种作物。选什么种子就要看你自己的等级和喜好了。有人喜欢种植一样的作物，农场看起来整齐有序。小紫则偏爱种植多样化，因为这样获得的产品各种各样都有，做便当的时候很方便嘛。当然你也可以选择偷菜来满足多元化的需求，嘿嘿。

偷菜很好玩，进入好友的菜地看见成熟的菜就偷走。偷菜文化其实是对好友菜园的一种问候，是好友之间表达熟稔的一种玩法，也是农场爱好者之间的一种比拼，看看谁家的菜园子最棒。关于偷菜，正解应该是“咱们偷的不是才，是快乐！”而且在《梦幻诛仙》中关于偷菜还有一个有趣的地方，就是被偷菜者会获得“魅力值”。看来要有好人缘才可能被好友关顾自家菜地哟！魅力值有什么用呢？可以找NPC换取一些道具。当魅力值到达一定的数值后，在农场找农夫即可。简单的做个列表，方便大家看的清楚明白：

道具名	功效
化肥	缩短作物一半的成长周期，一个化肥只能作用于一个农场格子
蜜蜂	缩短作物N小时的成长周期
彩虹	使用后24内成熟的作物，产量为正常的1.5倍
隐身衣	可以将好友某格农场中的作物全部偷走，且不会被记录在好友的农场日志中
猎犬	有50%几率让偷盗者偷取失败，无论成功还是失败，对偷盗者来说偷盗次数均记一次

除了种菜、收获、偷菜之外，过程中还有浇水、除虫、除草这些劳动。这些劳动都要消耗一定的活力，但是都可以得到种植技能熟练度。再一次证明活力很重要，如果你活力不够不仅不能飞行，也不能制造，现在连农场活动也搞不了啦。没活力就嗑药吧，我嗑我嗑我使劲嗑！

这些玩法都需要拥有一套房子，所以先努力存钱买套房吧。在新版本中，有小区和郊区两种土地之分。小区是一个副本地图的样式，郊区则是没有实际地图的地方，但是郊区可以自己建房屋。郊区主要是留给那些买不到小区地皮的玩家准备的，郊区的房屋数量无限，任何玩家都可以在郊区建造房屋，每个玩家在郊区可建房屋数为1。

房屋有3种样式：民宅要50万，洋楼要100万，豪宅要300万。大家可以按照自己的经济情况来选择，民宅固然是很实用的，但功能强大的肯定还是300万的豪宅咯。民宅只有1层，洋楼有2层，同样是2层的豪宅则是面积最大的。有大房子就必然有大农场！农场越大，格子就越多，可以种植的东东就更多。

在现实里做房奴真难，但我们在《梦幻诛仙》中不仅可以有豪宅，而且还有大农场。美好生活，从“梦诛”开始！







神秘美丽的海底世界

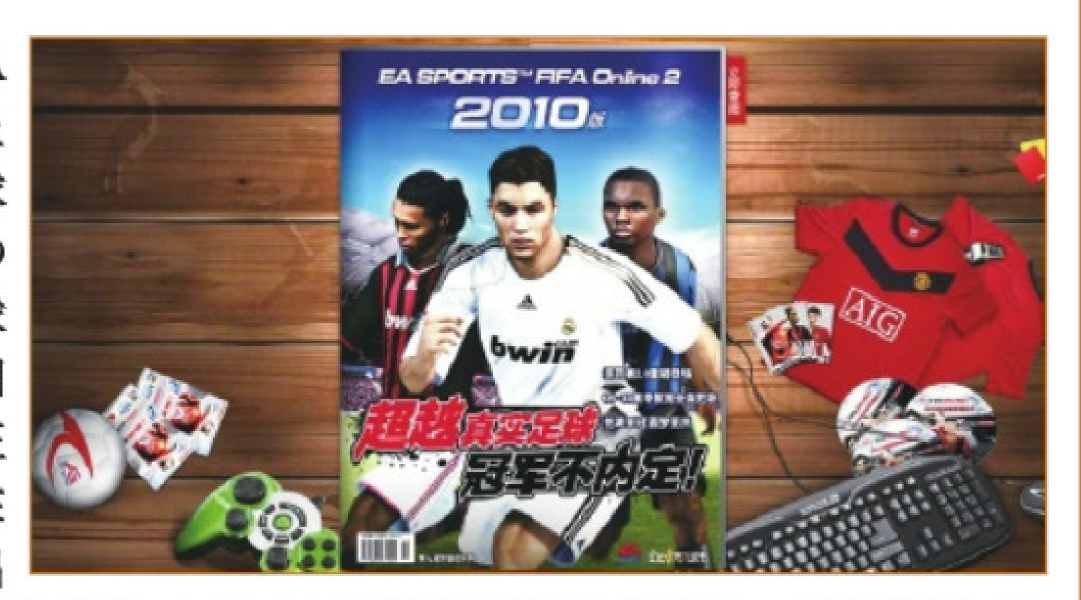




鸟语花香的竹林幽谷

头条新闻

FIFA Online 2 2010版本推出



《EA SPORTS FIFA Online 2》2010版正式上线。新版本加入亚洲足球冠军联赛，完全还原2009亚洲冠军联赛赛程和球员，玩家将可以使用中国足球超级联赛俱乐部队征战。之前的世界巡回赛在此版本中以全新面貌出现，世界巡回赛2.0拥有更丰富的内容和更具挑战的积分系统。该版本还推出球员租借系统，玩家可以通过转会市场租借球员，力图进一步符合真实足球世界的转会市场状态。另外，游戏内球员数据得到全面更新，与2009～2010赛季世界足坛同步。同时，新版本还开放第二经理模式，使玩家可以掌控更多球队并随时进行经理切换。

第九城市表示："非常高兴能够迎来《EA SPORTS FIFA Online 2:2010》版本的到来，我们相信这次的重要版本更新，将会给热爱足球的中国带来玩家更好的精神享受。""《EA SPORTS FIFA Online 2:2010》在游戏性方面与前作相比有更大提升"，EA表示，"我们相信这些改进不仅使游戏更符合真实足球世界，也使游戏玩家更好享受游戏快感。"

《王者世界》更新"长安之乱"

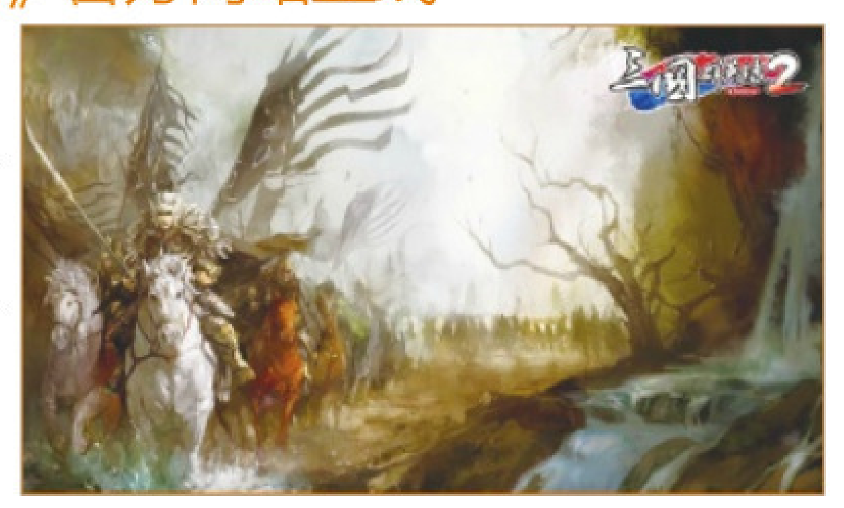


2009年12月16日，《王者世界》大型资料片"长安之乱"正式开启。新版本带来全新的中原特色游戏内容，开放全新城市长安，并更新中原大陆主线任务，开放9种职业的100级技能。

新开放100级公会副本迷宫"秦始皇陵"和"黄龙洞"："秦始皇陵"是一个以秦始皇陵为原型的副本迷宫，玩家将挑战形态各异的兵马俑；"黄龙洞"是以张家界的黄龙洞窟为原型的副本迷宫，化石骨龙和《山海经》中的怪物在此副本出现。新开放100级转职副本迷宫"峨眉山云海观"，此副本迷宫以峨眉山的石山为背景，是主角100级转职任务，完成后可获得涅盘的古书盒，可开出各职业技能封印书。此外，新版中还开放"女儿国""魔灵村""呼和浩特龙门客栈"等全新迷宫。

随着新版上线，游戏新活动同时开启，包括"经验200%""周末最强者之战""美第奇的祝福""快乐圣诞村"等。

《三国群英传2 Online》官方网站上线



第九城市旗下首部三国题材网游《三国群英传2 Online》官方网站正式开放。《三国群英传2 Online》是由中国台湾宇峻奥汀公司传承《三国群英传》系列打造的3D战争网游，也是《三国群英传》系列产品12年来首次由2D跨入3D世界。

在《三国群英传2 Online》官方网站中，可以看到游戏介绍、游戏特色、游戏新闻、游戏图鉴、游戏音乐等几大板块，为官网上线而制作的游戏战争视频也同时面世。

日前，《三国群英传2 Online》首个大型资料片"黄巾逆袭"已在台服正式上线，蒙冲、走舸、霹雳车、冲车等攻城机具原画均在官网发布。

月评

三国情节

曾经有位运营过3款Webgame的朋友说，现在做三国题材的Webgame最靠谱，起码能不亏本儿。市场上也确实三国题材或者泛三国题材的Webgame最为多见。按照他的说法，做别的有可能大赚，但更有可能不赚，而三国题材则是个保底。

我想如果光荣不做"三国"系列，咱们对他的认知度一定不如现在如此高，毕竟对日本战国史有兴趣的要比对三国有兴趣的少得多。

于是九城做了《名将三国》。

DNF的成功其实非常意外，包括其开发团队的预期也只是3万在线，但根据腾讯数据，现在国服DNF已经突破100万玩家。DNF告诉业界，横板过关不是没法做成网游（DNF之前其实已经有同类游戏，但并未红火起来），关键还是看怎么做。

在后面九城专区那篇《名将三国》评测文章中可以看到，《名将三国》基本上就是按照DNF思路制作的，尽管增添了一些实用功能，但如果说就可以赶超DNF则有失客观，不过如果仅从题材上论，《名将三国》确实占优。

当年街机的回忆、三国题材的传世内涵，加上横版过关的热浪，《名将三国》出现得如此顺理成章。但话说回来，已经吃过珍馐美味的玩家肯定口味上升，作为DNF后辈，如果游戏性不够犀利，也很难成为下一款网游"名将"。急需寻找下一款可以延续利润的作品而避免坐吃山空的九城，一定也明白这个道理。P


《名将三国》与DNF在很多方面都是一致的

名将三国

●制作：第九城市 ●运营：第九城市
●游戏类型：横板过关 ●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://wof.the9.com/

■北京 抗战时期

《名将三国》重温街机之乐

只要你玩过街机，肯定就会知道《三国志》，“张飞这招叫什么？”“花坐啊！这都不知道！”随着各地城市的变迁，街机厅这种美好的存在正在慢慢消亡，没错依然还有一些硕果仅存，但和当年那个“小黑屋”“5毛一个币”已经截然不同。

跳舞机、赛车、打鼓才是现在的主打，随着价格的上涨，整体环境也改善许多，不过也无法再叫做“街机厅”了。

但是横板过关的爱意还是充斥在不少人胸口，没事用模拟器回忆一下儿时欢乐的大有人在，然后就出现了DNF。DNF彻底打开了横板过关网游市场，今天要介绍的九城开发的《名将三国》（以下简称WoF）也是看准了这次风潮而推出的作品，九城聪明地选择了“三国”题材，这很容易让人想起当年一个个泡在街机厅里的时光，但“怀旧”不是我们的目的，“好玩”才是真谛，所以下文就用WoF与现在横板过关网游代表作DNF进行一下简单对比。

3种职业

进入游戏，创建人物。开始我们有3种职业可以选择，分别是白虎，青龙，朱雀。建好人物，立刻让人耳目一新，网游中的过场动画竟然是手绘漫画，这是笔者从未见过的。接着来介绍下这3种职业。



白虎：看造型非常酷，跟张飞一个类型

职业特征：斗士，近身摔投技及格斗技攻击

可装备武器类型：拳套、铁指环、棱节棍、巨拳、铁爪

可装备防具类型：重甲

可转职为：七杀，破军，贪狼，霸王

青龙：文武双全的职业，超级帅气

职业特征：剑士，近身武器攻击

可装备武器类型：刀、大剑、长剑、钝器

可装备防具类型：轻甲

可转职为：狂战，霸刀，武圣，魔刃

朱雀：唯一一个女性角色

职业特征：刺客，擅长使用各种远程武器和辅助傀儡



可装备武器类型：飞刀、朱雀翎、针、玫瑰、霹雳弹

可装备防具类型：皮甲

可转职为：天翔，影杀，魔羽，技师

职业虽然只有3个，没有DNF多，但WoF有转职系统。每种职业可以有4种进阶职业，也就是说目前共有12种职业。不过WoF没有像DNF那样的职业定型，比如DNF有枪手、法师、圣骑。当然，WoF还在游戏初期，之后肯定会增加新职业，其实从建立人物时就可以看到很多职业暂时没有推出。



漫画过场



新手指导



副本奖励



自动寻路系统

音乐音效

WoF的音效是很不错的，听起来很有打击力，每一个副本的音乐都不一样。游戏中加入了语音系统，比如说当你打完张角，他就会大吼一声："苍天已死，黄天当力岁在甲子，天下大吉"这句话。每个NPC都有属于自己个性的声音，听起来颇为专业。

游戏操作

第一次进入副本，新手教师会指导你进行游戏，告知你方向键上下左右控制角色行走，这与DNF是一样的。ASDFQWER可以摆放8种技能，比DNF多了2个，数字键也有8个快捷，提供了更多快捷键操作。方向键和快捷都可以在系统设置的按键设置里面进行修改。

完成新手指导后就会接到任务，WoF的任务界面跟DNF完全不同，是我们常见的游戏任务模式，能够让大家清楚知道要做什么、跟谁去交任务。并且WoF提供了自动寻路功能，可以自动寻找任务NPC位置，DNF目前还没有此功能。下面两张图片是WoF和DNF的对比，可以明显看出来WoF的任务界面与DNF有很大不同。





游戏内容

WoF的内容跟DNF相似，战斗同样是在副本中进行。坦诚说，WoF的副本开启模式跟DNF是一样的，而且在副本战斗结束后，WoF同样也是开启箱子获取奖励，二次开箱子同样是花费金币购买开箱子的权力。不过，WoF中开箱子不仅是获得金钱和装备奖励，还可以获得SP奖励。SP是用来升级技能时的消耗点。在第二次的收费箱子中，同样也是可以获得SP奖励。

家族创建

当玩家打到10级，并且有足够的银两，就可以在第二张安全区域的家族管理员申请创建家族。创建好家族后，玩家的角色名上面会加上一行家族名。

每一个家族都有自己的家族等级和家族积分，家族内玩家做家族任务，或者和同一个家族的玩家组队进行副本，都会获得一定的家族积分。当家族积分打到一定数值后，家族便会升级。家族的等级越高，可以招收的玩家也就越多。

关卡系统

关卡是玩家主要冒险的区域，这跟DNF也差不多，唯一有区别的是，因为Wof是以三国历史为游戏背景，所以WoF每一个游戏关卡都以三国中的战役命名，游戏中的战斗也是按照真实的战役进行。

目前游戏中设有"黄巾之乱""反董卓联盟""统一北方"等章节。每个章节同样是以著名的战役组成，你愿意的话，还能温习下三国知识。

副本中的模式也跟DNF比较一致，其中的炫、技、伤、勋对于DNF中操作、技巧、被击数、评分。同样有不同难度，可以选择简单、普通、困难和噩梦四种，对应于DNF中普通、冒险级、勇士级和王者级。

成功通关副本后，会根据综合评价（由低至高分为F、E、E、C、B、A、S、SS、SSS九个级别）分配经验与DNF也是一样。

Wof在副本中添加了时间系统，副本战役所需时间越少，获得的经验就越高。反之则经验越低。这点是在DNF中没有的，可以算作一种挑战玩家极限的方式。

行动力类似于DNF中的疲劳度。每进入一张新地图，都会消耗一点行动力，如果你在组队时，角色死亡了，但是跟着队友进入一张新地图时，也会扣除1点行动力。不过大家不用担心行动力不够用的情况，因为每天0点，系统就会重新恢复玩家的行动力上限。而且在商城中也有回复行动力的道具出


副本打怪以及地图时间


家族创建



关卡成就



成就目标



售。如果你今天行动力全都用完了，而且你还不想花钱去买道具，那么还可以去竞技场跟其他玩家格斗作乐，竞技场目前不消耗玩家行动力。

成就系统

称号系统，打开游戏中成就选项，就可以看到个人收藏，选中称号集，可以查看到目前为止你所获得的所有称号，以及获得该称号信息。据官方透露，WoF为玩家设计了上百种称号，还有很多称号属于隐藏彩蛋，有收集癖的玩家自当狂喜乱舞，而且某些称号还会附带很好的属性。

查看成就，右键点击身边玩家就可以选择查看他的成就。对应玩家成就的各项信息为：好友度、关卡成就、排行榜、成就目标、个人经历、书籍和称号。

打开成就界面，选择成就目标页可以看到玩家当前进行的目标。未完成的目标显示为黄色，已完成的目标显示为绿色。当目标完成后，玩家可点击领取奖励按钮获取对应目标的奖励。奖励领取后目标颜色会变为蓝色。

友好度，当打开成就界面，就可以查询NPC的友好度。

当玩家完成某些特定任务时，就会开启对应的NPC友好度。友好度分为：讨厌、冷淡、中立、友善、尊敬、崇敬和崇拜这5个级别。玩家可以通过杀死特定的怪物，或者完成特定的任务来增加友好度。友好度进度条打到最大值时，可以提升友好度等级。友好度等级越高，可以接收的任务就越多，并且可以在对应友好的NPC处购买不错的装备和物品。

生产系统

玩家可以通过生产系统来提高自己装备的属性和品质。在材料加工商人“张世平“处选择装备打造。有加工、防具精铸、武器强化、品质提升等选项。

交易系统

Wof中的交易系统要比DNF强大很多，DNF的交易系统有很多不足的地方，玩家经常因为点错而损失金钱。

在WoF中，除了第一章节安全区外，其他章节的安全区内都有个拍卖商人“陈珪”。玩家可以通过陈珪来进行装备拍卖，同时可以浏览其他玩家所拍卖的物品。拍卖分为一口价和竞拍价。一口价就是，玩家设定一个价格，你确定这个价格适合你，就可以进行购买。如果嫌价格贵，没问题，我们可以竞拍，不过竞拍是没有上限的，等到竞拍结束后，出价最高的玩家会获得物品。所以，当你遇到一个有钱人跟你抢东西的话，伤害力还是很高的。

总体评价

WoF与DNF的模式差别不大，具有一定可玩性，而且增加了不少DNF没有的实用功能。最值得一提的是目前来看WoF的服务器质量不错，没有出现什么掉线和LAG情况。

WoF其实最吸引我们的还是其“三国”背景，这个题材真是宛如天神一般无所不能，实在是经久不衰，加上曾经的街机情节，颇为值得尝试一下。当然，时光不能静止不前，Wof也不是街机模拟器，还是引入了很多现在网游中的常见元素，说不上是“街机三国”的改革创新，也不是重温儿时记忆的摇篮，但那种“塞个币”战一盘的乐趣却是没有变化的。



右击NPC 可以恢复虚弱



副本中Boss



个人收藏系统



友好度



加工商人

头条新闻

■《梦想世界》庭院升级



体验农耕生活，种菜自给自足，这是很多都市人都向往的田园之梦。劳动最光荣，现在回合制网游《梦想世界》里，也能种菜偷菜啦！

多益表示：“《梦想世界》的新菜园，就开辟在玩家的新庭院里。温馨个性的庭院早已深得梦想人民的喜爱，不仅可以随意装饰DIY，还能够种花草养宠物，舒适又自在。庭院系统现已华丽升级，为玩家开辟菜园，更添乐趣。菜园里可以种植各种农作物，细心照料就能有所收获。”

多益解释：“农作物的成长会经过幼苗、发枝、茂盛、成熟等阶段，不同的阶段玩家需要给予不同的养护，浇水、施肥等必不可少。科学研究表明声波可以助长，《梦想世界》也将这项独特的技术运用到新庭院中，有的作物会在生长过程中产生‘焦躁’的不适状态，此时使用“留声机”，悠扬的音乐就可以使它们恢复健康。”

除了可以自己当个愉快的小农民，在《梦想世界》的新庭院中还能走家串户。玩家可以到朋友的庭院里帮忙照顾农作物，作物成熟时，也可以“获得”部分掉落的农产品。新庭院不仅拥有互动的乐趣，也让友谊在礼尚往来中与日俱增。

■直击《逍遥传说》囧闻趣事

多益表示：“《逍遥传说》新版本0.7版推出以来，受到了众多玩家的追捧，而此次更新版本中，游戏里却发生了不少囧闻趣事。”

趣事一：围观可爱子女，门槛被挤爆。《逍遥传说》的萝莉小白狐，可爱程度让人咋舌，就在她出世当天，门槛居然被围观者挤爆了！更恐怖的是，经过玩家的口口相传，门槛虽爆，但人流并无减退之势，而小白狐的妈妈却合不拢嘴！

趣事二：日以继夜，全民“偷菜”。自“阳光农场”推出之后，玩家玩起新搞作，集体组织偷菜去了！不计报酬、加班加点地进行“偷菜大作战”，就这样你来我往，在自家农场里忙着种瓜种菜，在别家农场上忙着偷瓜偷菜，场面异常壮观！

趣事三：奢华婚礼，掀再婚狂潮。或许“再婚是为了得到更好的爱情”，但《逍遥传说》玩家却认为“再婚是为了再办一次婚礼！”奢华婚礼面世之后，很多女玩家都不甘心自己就这样“嫁”了，于是，便纷纷要求爱侣办起了奢华婚礼。花轿、白马、烟花、龙凤呈祥等等，如此招摇过市，谁不会被打动？看来这些女玩家的心理也是可以理解的。

■《梦想世界》推出“花轿娶亲”

多益表示：“结婚，是人生的一件大事，大家都希望自己的婚礼能够办得奢华隆重，永生难忘。近日，曾经撮合无数良缘的《梦想世界》推出了豪华气派的‘花轿娶亲’，新郎新娘白马喜轿大巡游，将个人婚礼升级为全世界的盛事。让全世界为你主婚，共同见证你们永恒的爱恋！”

多益认为：“游戏中普通的婚礼仅仅是拜堂行礼，而《梦想世界》新推出的‘花轿娶亲’将演绎古典中式婚礼的整个过程，新郎胸戴大红花、骑着高头白马，新娘凤冠霞帔、坐着大红花轿，在不停说着吉利话的媒婆刘妈的带领下，娶亲队伍浩浩荡荡地在《梦想世界》闹市里穿梭，走过大街小巷，不仅有各式各样绚丽夺目的烟花沿途绽放，更有凤凰、狐姬、孩子王等特别嘉宾的精彩表演，可谓热闹非凡，引来无数围观群众，并为新郎新娘送上新婚祝福。”

《梦想世界》还为众多单身人士准备了“组合烟花”等华丽求爱玩法，助你轻松告别单身，尽早与心上人一起“花轿娶亲”畅游《梦想世界》，让全世界为你主婚，留下甜蜜美好的爱情回忆。

月评

■ 结婚

曾经有位朋友担任一款MMO的主策，在游戏还在开发阶段时我进去见识了一下，当时只完成了2个区域，新手村和婚礼场地。我问他为什么别的都还没做，就先做婚礼场地呢。他告诉我“你懂什么！这是老板最喜欢的，必须先做！”

那时“婚礼”在网游中刚刚出现不久，远没有现在如此普及，现在想想，真是佩服那个老板的真知灼见，谁能想到“结婚”系统已经成为现在网络游戏的标配系统之一呢。

网络游戏既然是一个虚拟社会，肯定就会成为现实社会的一种折射，阶层、好恶、家族等等，但说到“结婚”，虽然不会太排斥，但我最早还是觉得有点意外，毕竟“婚姻”是个挺神圣的字眼，就算游戏里大家都知道是假的，还是会有些奇怪的感觉，而且我不太理解的还有真的那么多人愿意“结婚”吗？我是说现实社会里越来越多人选择单身或者晚婚，为什么会在游戏里结婚呢？

事实证明我错了。

不管是真是假，也不管年龄几何，不但不排斥这个系统，相反还很喜爱。我苦思良久之后终于得到答案，因为这里的“结婚”与PK、结拜一样，是与现实完全脱离的，仅仅是“玩法”之一。

当然，大多数玩家也不会随便找个人就去“结婚”，对于对象的选择远比临时组个队要难上许多，而寻找对象的这个过程，实际上也是“玩法”之一。

所以虽然我并不喜欢，还是祝福所有在游戏中结婚的朋友，能够拥有一段美满的虚拟婚姻，缔造你们的“梦想世界”。P



作为一种玩法，结婚系统已经是现在的标配之一

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 宁儿

《梦想世界》“伏魔录”30～99级攻略

“伏魔录”是《梦想世界》资料片“夺宝奇兵”新推出的史诗任务，它是梦想大陆的一个传奇故事。今天，我们幸运地作为主角亲自参演了这个传奇的整个过程，一段鲜为人知的历史的真相即将揭开：狼兔阵营的恩怨情仇，人、天、魔的是非纷争，将在我们的手中一一展开！

伏魔录任务攻略心得

1.人物等级≥30级时，在明月镇坐标（119,27）游方道士处触发任务。需要注意：（1）玩家只有完成上1个等级的伏魔任务，才能接受下1个等级的伏魔录任务；（2）玩家领取的伏魔录任务不能超过玩家的当前等级。

2.任务内容分别为寻人、寻物、战斗，战斗分为单人战斗和组队战斗。单人战斗时，建议身上准备好高级药品，九转还魂丹是必备的。上了80级后，就要根据个人的修炼能力去合理选择组队或是单杀了。

3、每完成一级的伏魔录任务，除了能获得可观的经验奖励外，还能获得各种道具物品奖励。不过低级任务所得的如意宝玉、五行宝玉在后面的任务中将会索取，如果背包空间足够的话，建议先留着，以便后继任务所需。

30～99级任务全过程播报

1.第一章 魔族的逆袭（任务等级：30～43）

（1）任务简介：大名鼎鼎的游方道士委托你调查在梦想大陆里发生的“生物发狂事件”，经过一番追查，发现这一切居然包藏着魔族重大阴谋。

（2）任务攻略：此章任务较为简单，可以通过前期几个任务熟悉整个任务流程。需要注意的是每个级别的任务都可能会有物品需求，提前做好准备可以为你节省不少时间。

（3）每个级别的任务所需物品及奖励物品一览表（注意：索取的物品仅作参考，有时候会有差异）：

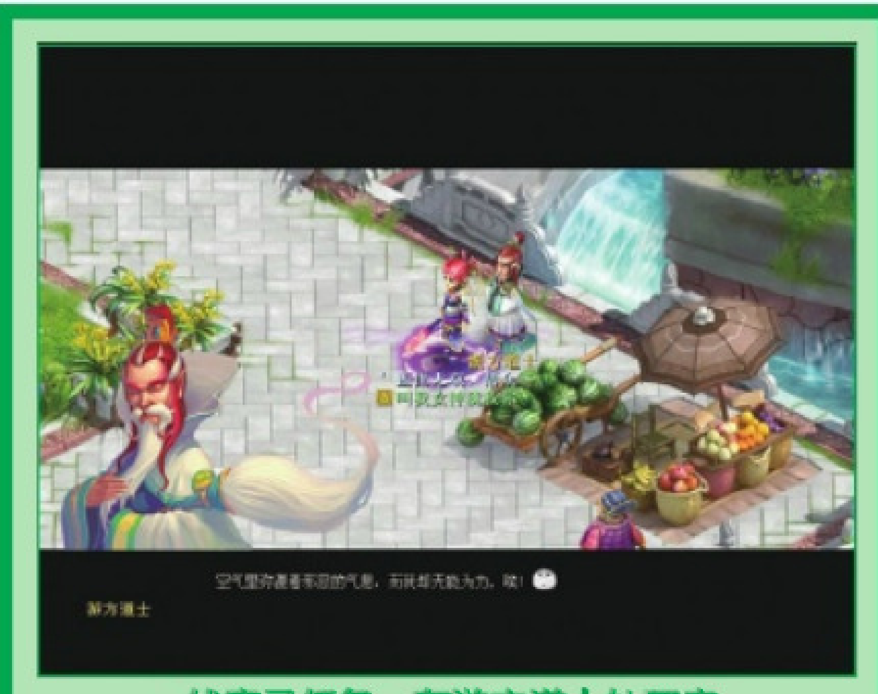
级别	索取物品	战斗NPC	战斗形式	奖励
30	馒头1个	卖书小贩	组队战斗	幸运转转符Ⅰ
31	馒头1个	神秘人	组队战斗	幸运转转符Ⅰ九转还魂丹
32	馒头1个	小魔头	组队战斗	幸运转转符Ⅱ 金创药
33	鲜花种子1粒，金创药1个	夜行客	组队战斗	幸运转转符Ⅱ
34	无	僵不尸	组队战斗	摆摊许可证Ⅰ
35	京剧脸谱（任务过程中得到）	赌徒阿七	单挑战斗	属性重置丹（绑定）
36	无	藏夜翎	组队战斗	幸运转转符Ⅱ
37	无	海盗水手	单挑战斗	秀宠许可证3个
38	无	白羽	组队战斗	修炼宝箱钥匙1条
39	无	小魔女斥候	组队战斗	3级五行宝玉（绑定）
40	辟邪草10个（任务过程中获得）	仙流道人	组队战斗	荣誉之玉（绑定）
41	无	小山猪	组队战斗	1级五行宝玉
42	无	楚歌	单人战斗	魔灵果（绑定），飞行旗补充包
43	檀香扇（任务过程中获得）	仙流道人	组队战斗	1级五行宝玉（绑定）

2.第二章 萤火的消逝（任务等级：44～50）

（1）任务简介：你接受仙流道人的委托来到萤火森林，发现曾经的休闲胜地此刻到处是魔族的妖怪在游荡。你遇见被反复无常的骷髅玩弄的奋勇抗争的人类，见识了魔族统帅的强大。你闯入了被魔族围攻的古木祭坛，一步一步追寻魔帅的踪迹，却发觉魔族另有图谋。当你击败祭坛最深处的强大敌人后，萤火森林的秘密终于被解开，但古木之心的失落和萤火森林的逐渐消亡却已成定局，你终于明白自己该怎么做，于是你向着疾风谷迈进。

（2）任务攻略：由于任务NPC主要都在古木祭坛和萤火森林，强烈建议大家先把需要的物品准备好，再出发前往，免受舟车劳顿之苦。

（3）每个级别的任务所需物品及奖励物品一览表（注意：索取的物品


伏魔录任务，在游方道士处开启


在任务栏里可以看到提示


对应的NPC会有相应的任务提示


这人表面是卖书小贩，实际上……

仅作参考，有时候会有差异）：

级别	索取物品	战斗NPC	战斗形式	奖励
44	双面刺绣及袖箭（任务过程获得）、飞流剑	云里霜	组队战斗	修炼宝箱钥匙1把
45	20个辟邪草	风逸尘	组队战斗	2级五行宝玉（绑定）
46	无	丧魂鬼	组队战斗2场	2级如意宝玉（绑定）、修炼宝箱钥匙
47	小还丹1个	魔族巡逻队长	组队战斗	属性重置丹（绑定）
48	脆心萝卜	魔族伏兵头目	组队战斗	修炼宝箱钥匙
49	20个洞察草	魔族护卫长	单挑战斗	荣誉之玉（绑定）
50	无	魔将·莫离	组队战斗	三级宝石（绑定）

3.第三章 灵魂收集瓶（任务等级：51～70）

（1）任务简介：当你一进入疾风谷，就卷入兔族古器“灵魂收集瓶”的争夺之中，凭着你的聪明才智和一颗赤子之心，不仅识破了魔族的阴谋，还成功与兔狼两族的战士成为朋友，为了让陷入误会而敌对的兔族和狼族和解，你竭尽全力把灵魂收集瓶成功封印，并让兔族和狼族暂时和解。

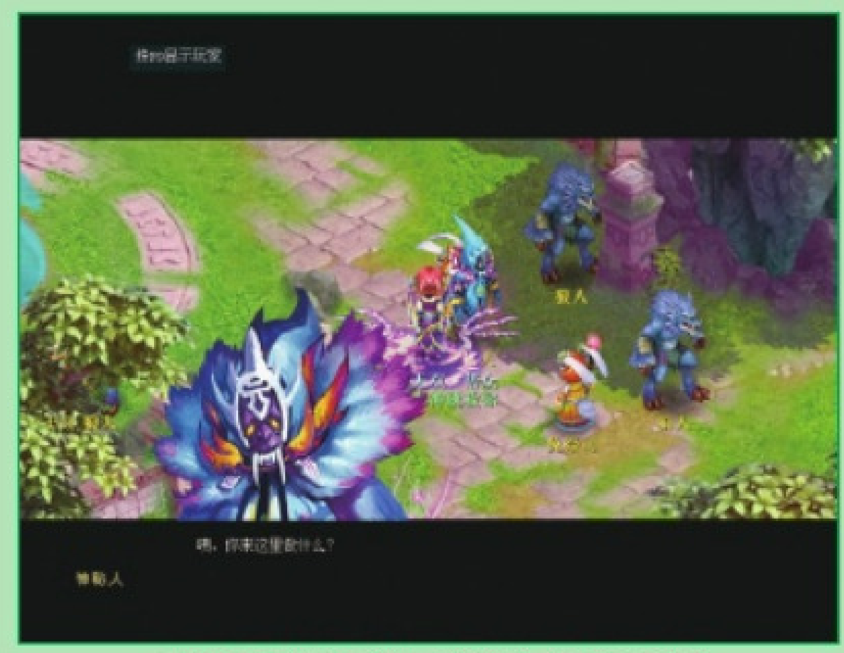
（2）任务攻略：本章的51～60级舞台转移到夜幕镇及黎明镇，因为可以使用飞行旗，所以物品的准备方面不需要太担心。但是敌人的能力有了较明显的提升，即使是等级达70甚至80级的玩家，在本章的任务战斗中需要多加注意。

（3）每个级别的任务所需物品及奖励物品一览表（注意：索取的物品仅作参考，有时候会有差异）：

级别	索取物品	战斗NPC	战斗形式	奖励
51	5个金创药 鲜肉1块（明月镇杂货店有售）	狼人士兵	组队战斗	
52	1颗红宝石	兔族士兵	单挑战斗	灵石项圈一个 1级宝石（绑定）
53	狼族卫兵 组队战斗	1级宝石（绑定）		
54	五行宝玉1个	恶魔战士、火兽 蒙面人 烈阳锋•血牙	组队战斗4场 魔灵果（绑定） 装备分解石Ⅱ（绑定）×3	
55	无	魔族战士	组队战斗	飞行旗补充包（绑定）
56	无	偷袭的恶魔 聆风•迷离	单挑战斗 组队战斗各1场 染料1个 属性重置单（绑定）	
57	无	刚匕•血牙	组队战斗	角斗代金券（绑定）
58	无	烈阳锋•血牙	组队战斗	2个二级还童丹（绑定）
59	无	聆风•迷离	组队战斗2场	飞行旗补充包（绑定） 2级宝石（绑定）
60	无	魔化蜘蛛	组队战斗	精灵护符一个
61	无	寒月守护兽	组队战斗	荣誉之玉（绑定）
62	无	青蛙侠客族长 恶魔	单挑战斗2次	千羽锦衣（绑定） 优质奇香果1个（绑定）
63	无	魔族战士	组队战斗	
64	蓝宝石1颗	阿祖莱•星月	组队战斗	修炼宝箱钥匙（绑定） 装备分解石Ⅲ（绑定）
65	无	青蛙侠客族长	组队战斗	龙角护符
66	无	木兽	单挑战斗2次	三级还童丹2颗（绑定）
67	无	金兽	组队战斗3次	三级还童丹（绑定） 财富祝福丹×2（绑定） 飞行旗补充包（绑定）
68	黄宝石1颗	土兽	单挑战斗	修炼宝箱钥匙2把（绑定）
69	无	赛博•拉斯	组队战斗3次	修炼宝箱钥匙2把（绑定） 聪灵果（绑定）
70	无	蒙面人	组队战斗	高级魔兽要决1本



第一场战斗的敌人是卖书小贩！想不到吧



明月镇的神秘人戏份也很吃重喔



剧情中段将讲述狼兔结怨的真正原因



当然少不了于狼王的交手



还有魔族的大阴谋等你去解开

4.第四章 沙洲奇缘（任务等级：71～90）

（1）任务简介：你遇上了被人抛弃的女子杜灵，并助她追踪意中人赵燕，过程中竟然在金绿沙洲发现了魔族的巨大阴谋！

（2）任务攻略：和80级剧情任务“太阳神的启示”相比起来，80级的“血池”只相当于南天霸的难度而已，不管几个人组队，怪物的数目都是一样的。小怪都没有鬼魂性质，死后不会神佑，只是主怪血低的时候会狂暴。

（3）每个级别的任务所需物品及奖励物品一览表（注意：索取的物品仅作参考，有时候会有差异）：

级别	索取物品	战斗NPC	战斗形式	奖励
71	无	马贼赵燕	组队战斗	飞行旗补充包
72	无	犀甲蟹	单挑战斗	荣誉之玉（绑定）
73	无	叶统领	组队战斗	祝福之果（绑定）
74	望月草1棵	斑纹长虫	组队战斗	装备分解石Ⅲ
75	无	大祭司	组队战斗	3级如意宝石包
76	无	赵燕	单挑战斗	修炼宝箱钥匙2把
77	无	剪刀	组队战斗	修炼宝箱钥匙2把
78	无	流攸玫	组队战斗	修炼宝箱钥匙2把
79	无	斑奄将军	组队战斗	4级五行宝玉1个
80	荧光草10棵	马贼头领（血池）	组队战斗	终极魔兽要决1本
81	琥珀20个	释缜	组队战斗	九龙项圈
82	无	孽镜	组队战斗	荣誉之玉1个（绑定）
83	无	左统领铜柱	组队战斗	属性重置丹1颗（绑定）
84	无	延津负	组队战斗	魔灵果1个（绑定）
85	无	刀山	组队战斗	4级如意宝玉（绑定）
86	无	刀锯	组队战斗	优质奇香果1个（绑定）
87	无	怒风	单挑战斗	修炼宝箱钥匙2把
88	无	延津负	组队战斗	魔灵果
89	无	兔左使（联盟），烈阳战狼·血牙（帝国）	组队战斗	聪灵果2个
90	无	御风	组队战斗	天使护符1个

5.第五章 天界之路（任务等级：91～99）

（1）任务简介：历经重重磨难，你终于来到天界，却不幸发现原来天界早已布满魔族的耳目。与魔族的几次战斗中，你得到了仙人的帮助，在这位仙人的指引下，你一步一步靠近天空要塞。当你正要进入天空要塞之时，却发现仙人乃是由魔族伪装，一切皆是圈套。虽然最终你打败了魔族伪装者，却因为协助魔族的嫌疑而得不到天界的信任。

（2）任务攻略：91级任务遇上“阳泽”进入战斗，整个过程看起来感觉极其复杂，但是只要多找两个队员就能轻松战胜之，不需要大费周章；而94级任务遇上“狂怒魔兵”进入战斗时，此怪会进入狂暴状态， 需要多加留意，最好携带高品药以便急需之用，队伍中有医生尤佳。

（3）每个级别的任务所需物品及奖励物品一览表：

级别	索取物品	战斗NPC	战斗形式	奖励
91	无	阳泽	组队战斗	兽王战袍
92	无	魔族狙击兵	单挑战斗	修炼宝箱钥匙2把
93	无	魔族潜伏者	单挑战斗	低级魔兽要决1本
94	无	狂怒魔兵	组队战斗	4级还童丹1颗
95	无	魔族潜伏者	组队战斗2次	聪灵果2个
96	无	魔武者	组队战斗	优质奇香果
97	无	灵风	单挑战斗	魔灵果
98	无	魔胧	组队战斗	修炼宝箱钥匙2把
99	无	神界卫士	组队战斗	装备分解石Ⅲ
100	无	若萱	组队战斗	80级召唤兽装备1件

以上为30～99级任务全过程攻略要点，而在100级之后打斗场合较多，譬如说第六章：洗罪之路（任务等级：100～106级），整个任务全程为战斗环节，除了104级的单挑，其他皆为组队战斗。组队建议组满5人，队伍中最好2SS3火力，封小怪，全体攻击主怪，灭掉主怪后再逐一群攻或单杀小怪。详细的任务攻略在此略过，当你完成了以上的71级的任务，相信你的实力必定得到极大的提升，并且会总结出一套属于自己的伏魔录任务攻略心得！余下的最后4章共30级的伏魔灵任务，就留待各位朋友亲自去探索体验吧。


50级难点–魔将莫离


60级的难点–Boss魔化蜘蛛


80级难点–马贼头领血池


100级Boss，记得尽量防御主怪的攻击


对付100级Boss可先解决周围四只小怪

头条新闻

■《刀剑英雄2》贺岁新版上线



《刀剑英雄2》贺岁新版“热血与激情的岁末碰撞”于2009年12月21日全面上线，加入新坐骑、新场景、新任务、新玩法，是自公测以来最大规模的游戏线上内容更新。

新版中开放全新场景地图——瓦当之巅，新手玩家可在副本中观摩高手对决，提前体验高等级技能，并得到物品、金钱以及经验的奖励。新版还加入由师徒共同完成的三大迷你副本，挑战每个副本成功后师徒二人可获得大量经验，师傅可获得师德值奖励，师德值可用来兑换经验和强化露等稀有物品。此外，游戏中原来需要6～8人才能挑战的极限副本，新版本中通过全新加入的主线任务剧情，将之变为单人活动副本，玩家可以孤身挑战，完成任务后可得到丰厚奖励。同时，“群英贺岁”“新冰峪镇”“新冰峪镇”“元宝寄售”等活动，也在节日上线。

■《天龙八部》新春百乐汇



2009年12月16日，《天龙八部》“新春百乐汇”全服更新。此更新新增组队平台，玩家可以在平台上发布队员招募信息和寻求组队信息，或查看队伍列表和玩家列表；增加了“聊天分屏”设置按钮，通过设置频道可以在分屏中显示玩家自己需要的信息；加入装备雕纹系统，通过此功能，可以增加装备某种属性或某个技能效果，目前可对戒指、护符、项链三个装备点进行雕纹操作。另外还有时装换色、神秘商店、珍兽栏等内容，均在此更新中开放。

除了内容和功能外，《天龙八部》“新春百乐汇”还开放一系列活动，包括“种花得花”“相助花商”“圣诞大作战”“圣诞奇遇”“水磨年糕年年高”等。

■《古域》秘境封测



《古域》全新秘境封测于2009年12月21日正式开启，开放全自由21种转职系统。游戏最初，由“武者”“侠客”“术师”构成了“战、杀、法”的三大结点，每种结点可跃升至双向自由选择的中度阶段。比如武者会分化成肉盾型的“甲士”与狂战型“斗狂”，这样三个结点共进化成了六种职业。在第三重境界中，甲士的高阶职业是“武尊”和“武圣”，斗狂进化为“修罗”或“罗刹”，刺客成为“天诛”或“死士”，游侠转为“天行”或“界王”，法师转为“法神”或“魔师”，念师则修成“圣贤”或“巫祖”。每种职业由低到高，形成21种转职机会。另外，一种职业不仅仅能精通一、两种武器技能，玩家可修炼其他职业的专属武器和擅长技能，成为多面手。

月评

■更新ing

相对于单机来说，网游更需要更新。一种是我们熟悉的资料片，一种是各类小补丁，因为只有这样才能延长游戏寿命。比如UO、EQ、WoW，都在遵循着这条规则。但很多国产网游做不到这点，更新当然也有，但大都是去掉Bug或者调调经验，很少给人“二次开发”的感觉。但凡有这种精神体现的作品，其营收便都说得过去。

起初我不太明白《天龙八部》为何能火爆至此，虽然其游戏内容包罗万象，但似乎与80万在线这个数字还是有些距离，一年过去，我突然发现，《天龙八部》在国产游戏中的更新频率是非常高的。

也许有人说那是因为本来开发不完善，不过网游本来就没有“完善”的时候，你看就算是暴雪不也在不停修改着WoW吗？所以不管到底为了什么更新，“还在不停更新”这件事本身，就足以说明一些问题。

职场上流行一句话，首先你得专业，不够专业的话那就够职业，职业也不够的话，那必须敬业。网游行业同样如此。首先是专业，这一点大多企业都是无法做到，倒不是不想，而是确实缺乏相关人才，打个比方，一个优秀的程序开发者在微软可以拿到年薪30万，他为什么要去只能给10万的网游企业呢？由于敬业这个东西非常飘渺，所以“够职业”这项就显得十分重要。

所谓“够职业”，可以理解为在商言商、在游戏言游戏，我们是做游戏的，那就按照游戏圈的规则来，什么该做就做，什么不该做就不做，现在看来，《天龙八部》就是一款“够职业”的作品。



有的放矢的持续性更新是《天龙八部》保证在线的重要因素之一

天龙八部
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tl.changyou.com/

■成都 阿鱼

《天龙八部》新版不能忽略的新功能

《天龙八部》“新春百乐汇”贺岁版于2009年12月16日正式与江湖群雄见面。其中，圣诞种花、圣诞雪人、捉拿圣诞大盗、元旦水磨年糕等陆续放出的趣味活动，让侠士们在体验乐趣的同时，得到了经验与珍宝的双重奖励；而即将到来的春节活动，更是让每一个江湖中人期待。

许多人的目光都聚集到了这些内容丰富的新春活动上，却忽略了随活动一同到来的众多新功能。其实，这些新功能给侠士们带来的好处，并不比新春活动差。你若不信，请待我列举二三。

装备强化——雕纹

传说中的许多神兵利器，大都具备一定的灵性，能够让持有之人实力大增，因而令天下英雄为之着迷。在天龙江湖中，有一种失传已久的秘法可以使平凡的装备具有灵性，这个秘法便是雕纹。

新版推出了装备雕纹功能，各位侠士可以对自己拥有的戒指、护符、项链三种佩饰进行雕纹。雕纹后的装备灵性大增，据说能够与主人达到心心相印的境界，特定属性能力得以增强。 如果将佩饰全部进行雕纹，那么侠士们的实力将会得到很大提升。

此外，装备在雕纹后，侠士们还可以针对雕纹进行强化，强化值越高，雕纹的作用效果也就越明显。有了雕纹的辅助，各位大侠在副本探险、对抗Boss时，将更有把握；PK对战时的不可预见性也会随之增加。

武魂革新——属相改变

自从武魂现身于天龙江湖后，凭借其华丽的外形、强大的实用性，得到了众多江湖豪杰的青睐。不过，武魂“属相相克”这一特性，却令不少侠士烦恼不已。

在武魂中加入“属相相克”这一内容，既丰富了战斗元素，又增加了战斗时的乐趣，其实是值得肯定的。但是，武魂的属相却不能像冰火玄毒四大属性那样，可以自由调整、任意变换。这对于辛辛苦苦将武魂培养强大的侠士们而言，确实不太地道。比如，投入了大量财力物力人力，培养出一个强大的武魂，正想一展身手，却发现自己的武魂被对手克制得死死的；而属相又不能进行更改，这种情形绝对会让人欲哭无泪。

现在天龙新版为各位侠士准备了“武魂改变属相”功能，各位大侠若是对武魂的现有属相不满意，可以前往大理大理武桐(141 , 180)处，更改武魂属相。水火风地，想变就变，再也不用担心自己的心血白费了。

机缘巧合——江湖奇遇

江湖之大，无奇不有。这不，在天龙新版中，就有一些奇人、奇物来到了侠士们身边。

奇人：神秘商人

近日，在大理城中，有一位神秘商人频繁亮相。每天固定时间段，他会随机出现在城内各处，兜售手中的商品。这些商品均为元宝店中的珍贵物品，价值不菲。这名神秘人却将它们打折出售，个中缘由实在令人费解。不过无论如何，对于有幸碰上神秘商人的侠士们而言，这可是天大的好事。

奇物：石灰包与珍兽笼

关于石灰的功效，相信看过《鹿鼎记》的都知道。我们的韦爵爷正是凭借此物化险为夷，还擒拿了高高手鳌拜。石灰虽然是个微不足道的小玩意儿，但关键时刻却能左右战局，令对手防不胜防。

比如天龙新版推出的石灰包，一旦有人中招，不仅会晕迷3秒，在传送之后获得的无敌状态也会随之消失；最终成为案板上的鱼肉，任人宰割。有了这玩意儿，看谁还能守着传送点玩“无敌”。

与石灰包一同登场的奇物还有珍兽笼。据说，这个奇特的笼子中装着一雌一雄两种特定珍兽；谁能获得这个笼子，谁就是两只珍兽的主人。目前，出现在天龙江湖中的珍兽笼分为三个类别：低级珍兽笼、高级珍兽笼、超级珍兽笼。低级珍兽笼能够开出携带等级在5级和45级之间的特定珍兽、高级珍兽笼能够开出携带等级在55级和85级之间的特定珍兽、超级珍兽笼能够开出携带等级为95级的特定珍兽。P


野外打怪突遇圣诞树


项链可以进行雕纹，增强属性值


武魂属相可以进行更换了


珍兽笼开出的珍兽一雄一雌，不知道能否开出可爱的鸳鸯珍兽

大话水浒

●制作：火石软件 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：内测
●官方网站：http://dhsh.changyou.com/

■成都 阿鱼

Q版回合《大话水浒》初体验

“清风，来玩《大话水浒》嘛。”这是朋友莫离第三次“央求”我去玩这个游戏了……“兄弟你太执着了！好吧，只要你给我个充足的理由，就陪你去水浒世界走一遭。”事后证明我当时的选择没有错，这确实是款值得一试的作品。

见我这块“顽石”有些松动，莫离大喜：“理由太多了！第一，这是款休闲网游，并不会占用你太多时间，也不会让你感觉到练级压力，你完全可以一边“天龙”一边“水浒”；第二，与“天龙”一样，这里也有许多剧情任务，小说中108条好汉的故事都会在任务中重现，貌似你就好这一口，喜欢充当救世主；第三，这里可以买房子、买家具、结婚生子、带着孩子去战斗，这个你没体会过吧？第四……”

这家伙一口气罗列出了10多个理由。你还别说，有的理由还真合情合理，比如天龙、水浒两手抓。于是我决定了：“好吧，老夫这就随你走一遭。不过在这之前，你还得告诉我，市面上那么多Q版网游，你为啥一定要选这个呐？”

“嗯……这个嘛……”莫离沉吟了半晌，答道，“因为我也和你一样，喜欢中国古典文化，水浒这样的题材，我肯定不会错过啊！”“滚，你小子连李逵和李鬼都分不清楚，和我谈水浒。老实交代，不然我就不去了！”“别别别！”莫离急了，“其实，是因为那游戏有很多MM，而且代言人是清纯美女郑爽……”

初入水浒

下载游戏后进入登录界面，一阵古风甚浓的音乐传入我的耳中。“这音乐还不错嘛。”我一边想着一边着手创建角色。《大话水浒》的游戏角色Q版卡通风格，创建时可以改变角色的发型、发色、眼睛等，但不能选择游戏职业——一开始职业都是“初心者”。我创建好人物后，便在莫离童鞋的再三催促下，进入了水浒世界。

“黄土地上奇形怪状的石块，青草地上生机勃勃的向日葵，新手村中来来往往的可爱小人儿、木马背上意气风发的勇士……”眼前的一切让我驻足观看了好一会儿。“怎么样？这游戏画面还可以吧？”莫离在游戏里密着问我。“还成，可惜不能转换视角，也不能拉远拉近。”“呵呵，这是2D游戏，画面已经做得很不错了，你老就将就将就吧！”“废话少说，你小子把我引诱过来，总得带我练级吧？”我恶狠狠地向莫离吼道。

“这游戏前期修炼很快的，根本用不着我带你。你就跟着主线剧情任务走，很快就能到20级了。到时候我再介绍你入帮，你就不是一个人在战斗了！”莫离回应道。“听这小子的口气，不像是在敷衍我，我就先自力更生吧！”我心里暗想。

果然，从1级到10级，跟着任务走，眨眼间便到了。这期间，我还得到了游戏大神女娲娘娘亲赐的武器与装备——一根长板凳、一件简陋的T恤衫。当时我十分纳闷：难道女娲娘娘就让我们用小板凳来帮助梁山好汉，斩妖除魔？这也太惨了一点儿吧？好在新手村的NPC们够意思，送了一头风火牛给我当宠物。有些任务需要战斗时，可爱的牛牛总会挺身而上，对敌人又抓又咬，我再趁机扛着板凳狠狠砸下去……战斗便结束了。

提到战斗，不得不多说两句。这游戏的战斗系统设计得还算人性化，战斗技能、道具恢复、战斗阵法、捕捉珍兽等指令应有尽有。我个人尤其喜欢“自动战斗”命令，有了这个命令，对付普通小怪时完全不用费心。不过，战斗画面我有点意见。游戏大多数场景都是以清新明朗为主旋律，为什么一到战斗中画面就变得阴森森的，让人觉得有些压抑。或许这样设计是为了营造战斗的恐怖氛围吧，但不是所有战斗都是在昏天黑地中进行的啊！

转职！梁山好汉！

牢骚发到这里，言归正传。10级后，就得在新手村职业导师老六那里进行转职了。游戏一共有剑侠、术士、武师、道士、医师五种进阶职业，我在老六那里犹豫了半天，还是拿不定主意。“莫离，你选的什么职业？我不知道哪个职业好！”


好友莫离买的房子——简陋的茅草屋囧据他说这只是最低档的住宅，还有公寓豪宅啥的，不过他买不起


性感的NPC御姐


热闹的星秀村与新手导师


板凳——女娲娘娘亲赐的武器

“剑侠能攻能守，是个冲锋陷阵的职业；术士就像法师一样，法术攻击很强，但身子骨弱；武师有点像刺客，攻高暴击高，但同时也命比纸薄；道士擅长控制，能够让别人无法行动；医师就是加血的，任何游戏都是热门职业。”莫离依次给我介绍道。“那我选道士，控制力强。而且我在天龙里也选的是道士。”

转职考验并不难，让我去芒砀山杀只小灰狼，有可爱忠诚的牛牛和我手中这张久经沙场的板凳，小灰狼完全就是那案板上的鱼肉任我宰割。在去芒砀山的途中，我还顺便去附近果树林偷了些人家种的果实，哈哈，没人发现！想不到在游戏中也有时下流行的“偷菜”活动。

完成任务后，我顺利转职为道士，得到了石铃、道袍等道士专用装备（终于可以不用板凳砸人了……）。同时，转职后还得到了好几十点潜能点（1～10级所得），可以自由分配在角色属性上。根据莫离的建议，我决定前期以发展力量为主，后期改为发展心力，反正80级后可以洗一次点。

成为道士后，我接到了第一个与梁山好汉有关的剧情任务——智取生辰纲。村里一位美丽的御姐说芒砀山上来了一名染着红头发的神秘人士，让我去探听虚实。为美女效劳，我当然不会推脱，于是便屁颠屁颠地跑到芒砀山神秘人士处。一询问，才发现此人正是梁山好汉之一——“赤发鬼”刘唐。刘唐现在很苦恼，他和晁盖、吴用、白胜约好一起去劫生辰纲，没想到出发前被捕快雷横（又一名梁山好汉）盯住，无法脱身。我的任务便是帮助刘唐脱身，然后联合晁盖吴用，最后护送白胜前往黄泥岗。可能因为是第一个剧情任务吧，所以完成起来并不觉得困难。再加上过程十分有趣，比如在对付雷横时，可以选择搬救兵来劝说雷横，也可以直接收拾他，全由自己做主；又比如挑着蒙汗酒的白胜在途中遭遇劫匪……我全身心地投入在剧情故事中，不知不觉便将任务完成了。

房子的诱惑

帮助过梁山好汉们，我情绪十分高涨，就顺道去了应天府，找那里的帮派管理人申请入帮。我刚一申请就被批准，简直太顺利了，我不禁有些飘飘然，开始向莫离同学炫耀：“小莫莫，我刚刚顺利完成了剧情任务，现在又入了帮派，有了强大的靠山，看你小子以后还敢欺负我！”

“我被你雷倒了……你这样也来找我炫耀？”莫离有些哭笑不得，“等级低就不说了，你买房子了吗？我可是在应天府买了一套住房，还买了许多家具。”“买房子有什么用？”“你就一小白！”莫离相当鄙视我，“与现实中一样，游戏里房子的好处多着呢。在江湖上打拼累了，可以回到自己的小屋调养，并且房屋里的家具还能给主人各种增益状态，比如双倍经验床；有了房子，结婚的时候才体面，可以在自己家里举行一个盛大而浪漫的婚礼；有了房子，你们的小宝宝才能在稳定的环境中茁壮成长，然后随你天涯海角去战斗。此外，与房子相对应的家园任务，完成起来也相当有趣，是游戏的一大玩点。有这么多好处，你竟然还问我房子有什么用。我真服了你！我在想，你是不是还用着风火牛珍兽？”“嗯……”

“唉，你确实是个小白。”莫离有些痛心疾首，“那牛牛当摆设不错，但要打硬仗，还得需要捕捉一些强悍的珍兽啊。什么动物啊、植物啊、妖精啊、神仙啊，只要在战斗中你看得上眼的，就捕捉过来吧。捕捉后，记得用心培养，珍兽有自带的技能，领悟后会很强大的。实力达到一定程度的珍兽可以进化，进化后不仅外形发生变化，实力也会大增。另外，记得带珍兽去学习生活技能，采集啊、锻造啊、采金啊……珍兽的生活技能熟练后，能够给你做出各种极品装备、奇珍异宝。珍兽的作用这么大，你还死拽着牛牛不放，真是个榆木脑袋。”

“唔，明白了！那个……我能够捕捉梁山好汉吗？”“去死，要是梁山好汉能够捕捉，那其他珍兽还有什么用？不过你可以和梁山好汉们一起战斗。就像你之前完成的剧情任务，你随后还会经历杨志卖刀、武松复仇、三打祝家庄、梁山聚义、三败高俅、征方腊讨辽国等经典剧情，108条好汉的故事将由你来书写。当然，你也不能光拽着剧情任务不放，这游戏修炼的方式很多。帮派任务、家园任务、日常任务、赚钱任务、杀贼活动、副本探险、种树偷菜……你都可以去尝试一下，别弄得自己像个老古董一样。”莫离喋喋不休地说道。

“好了好了！我知道了！”不再理会罗嗦的莫离，我决定先去商会逛逛，接一些赚钱的活来干。有了钱，再买套房子，然后娶妻、生子，彻底体验一把水浒人生，嗯！P



我与小灰狼的战斗



道士专用装备



保护挑着蒙汗酒的白胜



与我相依为命的牛牛



宠物进化表

头条新闻

■《绿色征途腾讯版》不删档内测



腾讯宣布与巨人网络联合运营《绿色征途》，《绿色征途腾讯版》于2009年12月11日正式发布，12月22日开启不删档体验测试，12月17日开始，官网联合QQ会员、QQ积分和游戏人生开始大规模放号活动。

腾讯表示，《绿色征途腾讯版》保留《绿色征途》"五不三新"的游戏理念：不卖材料、不卖装备、不卖经验、不开宝箱、掉落物品不绑定可交易，保护《绿色征途》更公平、更自由；新技能、新地图、新体验，使所有玩家在游戏中既能回味经典玩法，又能体验众多新功能。同时《绿色征途腾讯版》为QQ用户开启"绿色通道"：无须注册、无须付费，无须再次填写"用户协议"，直接用QQ号码即可登录游戏。

■腾讯与游戏蜗牛联合运营《英雄之城》



2009年12月17日，腾讯公司将与蜗牛已达成一致，双方将联合运营一款网页游戏《英雄之城》。腾讯表示，《英雄之城》以游戏《英雄无敌》为传承，集战争策略、角色扮演、模拟经营三要素为一体，自推出以来，在国内、北美、欧洲、东南亚市场均取得相当不错的成绩，前不久也荣获了2009年金翎玩家最喜爱WEBGAME奖项。

腾讯指出，《英雄之城腾讯版》同样为腾讯用户开启了"绿色通道"，QQ用户无须注册、无须付费便可直接用QQ号码登录游戏。《英雄之城》也将在今后的版本中更多考虑腾讯用户的体验和喜好。

■《地下城与勇士》亚洲争霸赛中国站



2009年12月20日，《地下城与勇士》亚洲争霸赛最后一站中国站在上海环球金融中心开战。作为亚洲争霸赛的决战，来自中、日、韩三国的顶尖级格斗选手进行最后的角逐。在个人赛、组队赛、擂台赛决出胜负后，获得胜点最高的国家为DNF亚洲争霸赛中的优胜国，获得200万韩币（约RMB10000元）的奖金。赛前，官方通过"助威团召集令"活动募集到120位玩家成为拉拉队员，出现在比赛现场。除了观看比赛，位选手加油助威外，这120名玩家还获得了DNF限量称号。

在DNF亚洲争霸赛中国站比赛同时，官方还宣布了《地下城与勇士》第五章的内容。在第五章中，枪手和圣职者将得到更新，游戏界面也有改动，增加了双排技能栏。

月评

■联运最in

腾讯游戏现在是不折不扣的一头怪兽。短短几年便赶超盛大，去年第四季度已经稳居盈利榜首。这一势头不但没有停歇，而是再次提高加速度——与巨人、蜗牛两家联运。

这不是腾讯第一次联运，但却是第一次与这种级别的厂商联运，蜗牛虽然算不上一线，但也不算小厂，而巨人则是不折不扣的巨擘。

另一边，盛大与麒麟合作，金山与九城的合作传闻，似乎一时间大家都开始联运了……

按照这个圈子的规则，运营一方是要强势与开发方的，但同时也会面临运营资源协调等多方面难题，而对开发者来说，也就是今次的巨人和蜗牛，如何推新已经迫不及待，必须尽快找到一个发展方向以维持财报，于是联运便成为选择之一。

当然，尽管腾讯游戏现在财大气粗，也不可能人人都去找腾讯，这里面除去利益分成、人脉分布等诸多商业因素外，各家也都有各家的小算盘，远不是说合作就合作那么简单。

不过不管怎么说，腾讯在2010年继续赚个钵满几乎已成事实，现在谁也看不准这头怪兽究竟会跑向何方。P



没有永远的敌人，也没有永远的朋友

战地之王

●制作：Redduck ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：射击 ●游戏状态：不删档内测
●官方网站：http://ava.qq.com

■河北 老鸭

我是“战地之王”

网游呈多样化发展已是不争的事实，随着网络技术飙升，在网游领域中享受高品质的FPS游戏也不再是局域网的特权。从早年的CS战网，到如今的CF拼杀，在网络中的每一次枪声，都能带动FPS玩家那跳跃的神经。然而无论CS如何经典、CF又能带来怎样的享受，《战地之王》的拟真度却是当前最高的。



战争中，自我的平衡

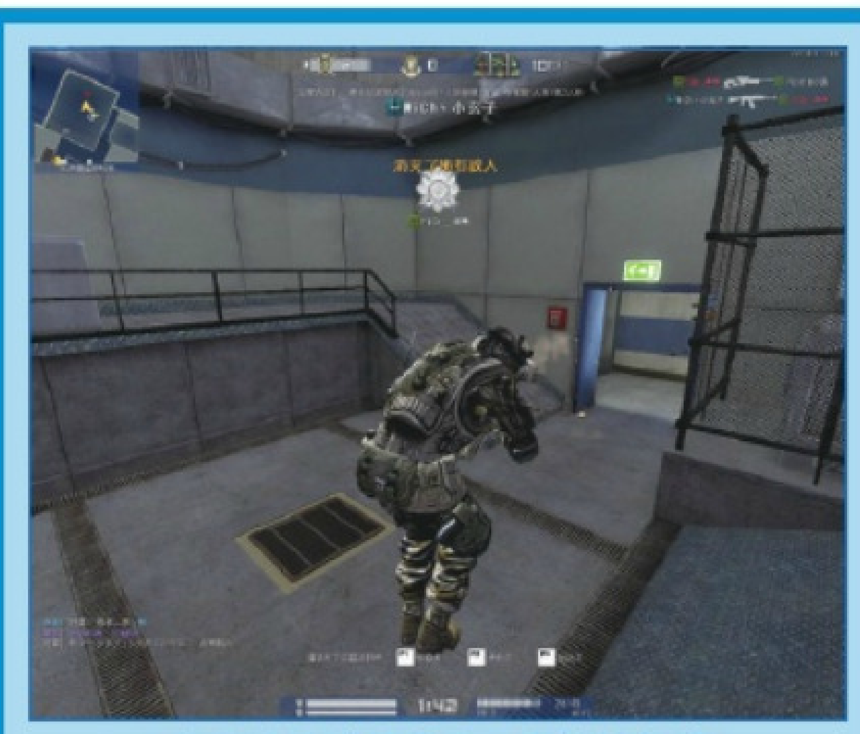
在采用虚幻3（以下简称U3）引擎后，AVA的图形效果的确有出色表现。画风细腻、场景造型逼真，特别是对角色的塑造，看上去比以往的FPS网游丰满许多。目前游戏中提供了多款地图供玩家选择，并且根据不同的战斗类型来分配具体地图。战车模式、竞技模式、爆破模式等，在这些地图上能够体现出不同战斗类型的特点。例如战车模式中，地图中的各个场景十分紧凑，制高点、设伏点、狙击点一应俱全，此外这些场景还能发挥出角色最佳的性能，玩家必须根据自己操控的角色以及所使用的武器，来选择最佳攻击位置。再比如战场模式进攻方的阁楼、对面二层酒吧的天台，都是狙击手射击的最佳位置。要说最激烈的战斗，当属竞技模式，以冰工厂为例，场景处于一个充满货物的平面空场内，各种建筑物之间摆放有序，整个场景对狙击埋伏、步枪冲锋、侦察突击都有十分完美的支持，并且没有死角的出现，既强调了紧凑的战斗流程，有维护了各兵种之间的平衡协调性。



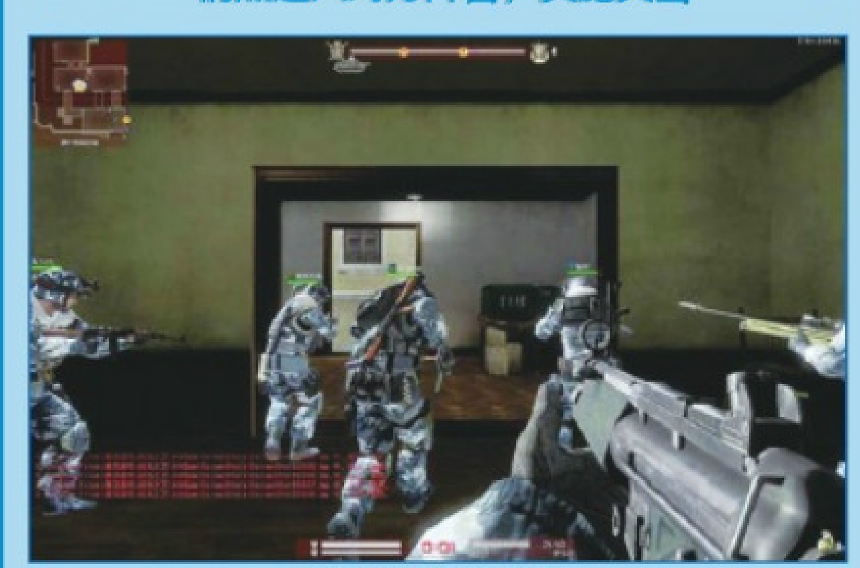
好兵配好枪

游戏人性化的另一个方面还体现玩家对游戏角色的选择上。以往FPS游戏中，玩家之间的区别是依靠所选择枪支来划分的，而AVA将兵种系统带入到游戏内，以兵种将玩家划分成三大类：狙击手、步枪手、侦察兵。三种职业都具备各自鲜明的特点，例如狙击手拥有高精准度、步枪手血高防厚、侦察兵敏捷迅速等。在强调职业特性的同时，还对三种职业的部分作战性能进行了弱化，从而让职业特色更加鲜明。

枪械系统是游戏的灵魂，在AVA十分强调真实感的宗旨下，所有枪械无论是从外形还是性能上，都被制作得较为逼真。这种逼真效果虽然相当帅气，但也不得不说这种真实感需要玩家花费一点时间加以适应。在U3引擎的支持下，枪械外形突破了传统FPS那种平面下的帖图感，质感十足，特别是在光线照射下的那份反光效果，让人感觉握在手中的的确是一把“枪”。此外，玩家也可以过一次真正的“射击瘾”，以AK47为例（因为笔者当兵时使用的步枪为81式，所以对AK47的弹道还是很了解的），短点射下的弹道十分逼真，成无规则上漂云状，单发点射十分精准，后坐力强。对于新手玩家来说，AK47的操作难度非常大，难点在于如何掌握射击节奏、控制因后坐力而导致的准星漂移、短点射爆头精准度等。


埋伏人员进行蹲守，守株待兔哦


悄然进入对方阵营，实施突击

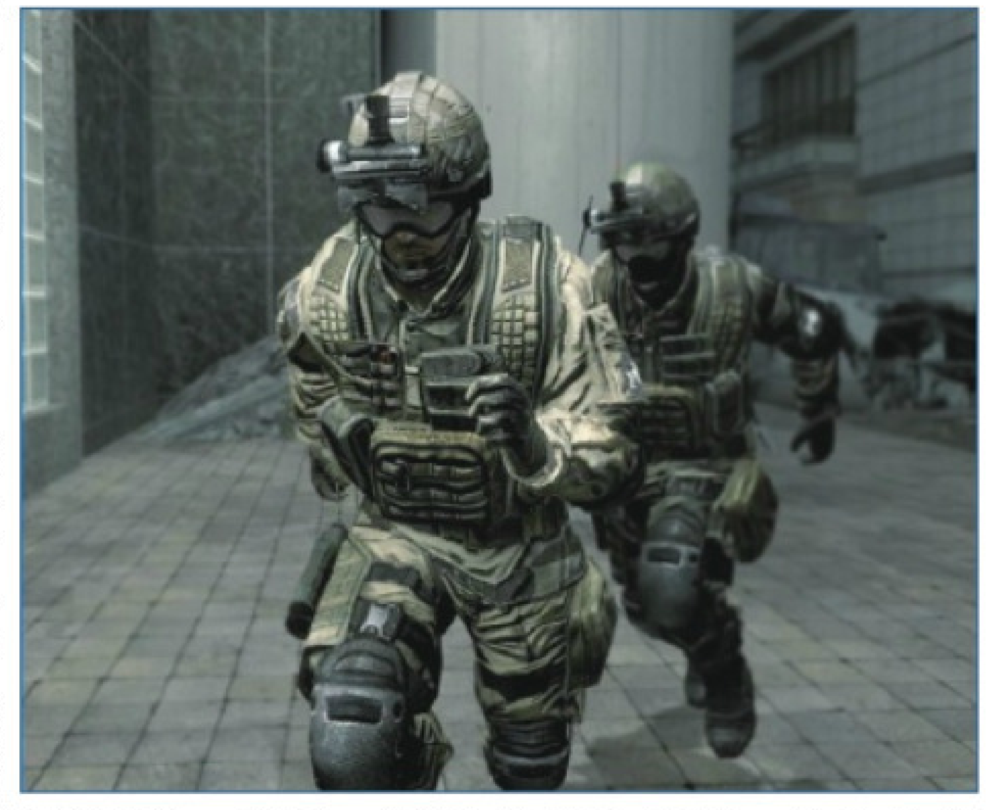

组队继续冲锋


队长侦查

此外游戏为了丰富枪械系统的可操作性，还增加了对枪械进行改造的功能。通过改造功能，可以强化枪械在某些方面的性能，例如攻击力、稳定性、机动性等。但就目前来看，枪械改造对实战性能并没有太大的改变，略微增加的几点数值所体现出的性能提升也不是十分明显。所以“通过改造枪械来提升性能”至今依旧是个摆设，大家还请酌情使用。

枪战，不再是一味打杀

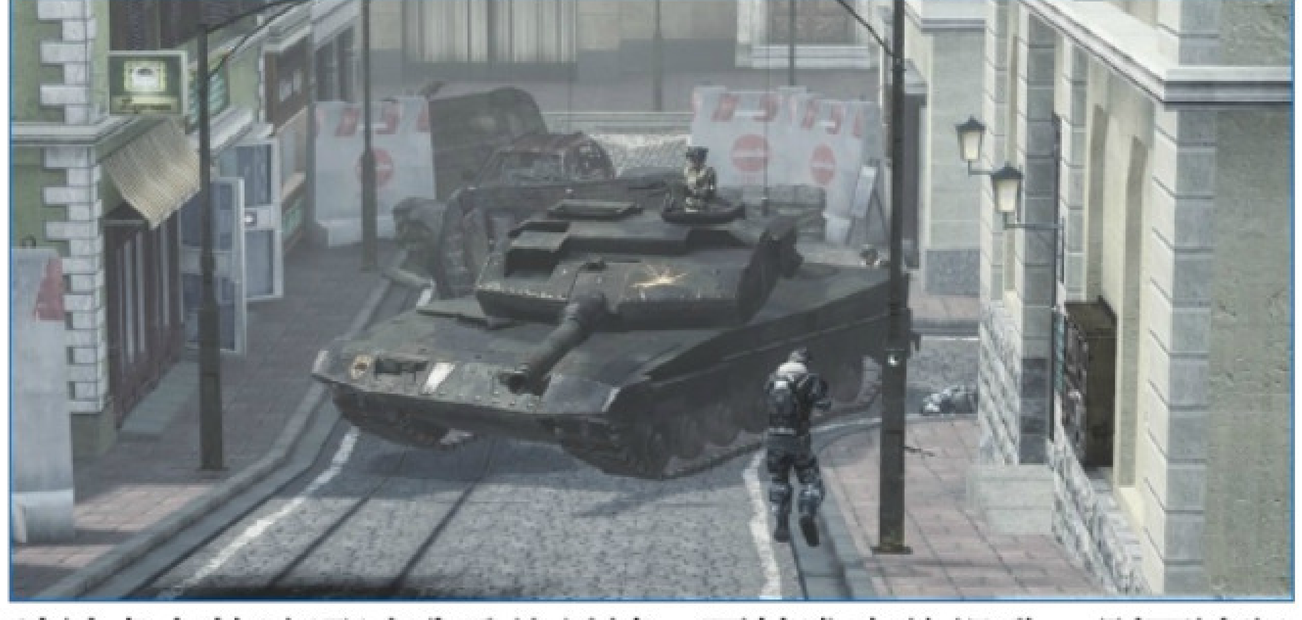
说完枪械和角色，下面来看看游戏中极具特色的“队长系统”。所谓队长系统，就是在一方阵营中设置了一个指挥官。指挥官的作用就是协调战场队员职能分配，安排火力部署，不过对于快节奏的游戏进程来说，这些内容似乎都是花瓶。那么为何目前玩家十分喜爱“队长系统”呢？其实只要善用“队长系统”中的侦查功能，是可以在战斗中取得事半功倍效果的。当队长开启侦查功能后，所有出现在望远镜中的敌方目标，都将被自动标识一个红色印记，并且该红色印记将不受到建筑物遮盖。也就是说，当队长利用侦查功能锁定敌方部分人员之后，我方人员将可直接看到被锁定的敌方人员的平面运动轨迹，这将大大增强我方人员设伏、突击、狙击的成功机率，并且也能十分有效地防范敌方人员偷袭。当真是穿上了鞋子，总比光脚跑得快。



虽然“队长系统”的特点仅仅体现在侦查功能上，但正是这个功能，可以让AVA在团队战模式中，真正体现出“团队”的含义。虽然功能简单，但也算是开创了一个先河，

勋章，你的战绩

很多人都说勋章的作用不大，其实勋章不仅仅是功勋的一种表现，更多情况下可利用获得勋章赚取G币，以及利用勋章来获得各项技能。AVA引入了一些RPG元素，比如角色成长、角色技能。也就是说，在游戏中不仅仅需要打枪的技术，角色成长得越好，作战能力也就越强。例如快速突击、投掷手雷、精准度提升等，虽然不会严重影响平衡性，但在一些特殊战斗中还是能够起到克敌制胜的作用。例如快速突击在生存模式逃脱战中，就能很有效地让角色快速通过逃兵的封锁；而精准度的提升，则可让狙击手射击广角大大增强。其实这么多关于角色性能的培养，无非表明AVA不再是一款单纯的传统FPS网游，这种尝试目前看来确实增强了玩家黏着度，进一步来说也刺激了玩家在游戏中的消费。



FPS网游新玩法

除传统FPS游戏中的竞技模式、爆破模式外，AVA还提供了两大全新模式。一是PvP类型的战车模式，一是PvE类型的生存模式。咱们先来看看战车模式。

完全可以将战车模式理解为护送一辆破坦克达到目的地。护送方除了要扫清前方的障碍，同时还担负着维修战车的重任。在破坏战车这个环节中，与竞技模式无太大差异，目的就是快速杀敌。杀敌方法除了直接火拼外，双方玩家都可以利用火箭筒来实施偷袭与反偷袭战。例如护送方发现在某个楼层中，有敌人在利用火箭筒对战车实施破坏，而此时狙击没有最佳射击位置，而步枪又无法进行精准打击，那么此时大可利用火箭筒，实施大面积攻击。要牢记一点，火箭筒打坦克要2～3发炮弹才能破坏，但是1发



队长锁定目标



跟在队员身后，负责后方安全



获得了一枚小小的勋章，还有游戏币奖励哦



改造枪支对平衡性影响不大



炮弹却能炸死好几个人！孰轻孰重，相信各位的心里也有谱儿了。来说维修坦克的小技巧吧，每次只能两人同时维修坦克，而修坦克将会获得积分，要想每次都能获得坦克的维修权，除了人品之外，更注重的是手法。当坦克被炸毁后，并不能立即进行修理，大约要等上一秒钟的时间，然后快速按E键进行维修。在维修的过程中，尽可能不要在坦克后方，因为维修坦克的成功，是同样可以进行射击的，大约视线与坦克保持在10度角的范围内，维修就不会因射击而中断。这样技能维修坦克，还能抵御正面来敌，可谓一举两得。总体来看，战车模式不具备太多的竞技性，相反倒是娱乐性多了一些，而且目前利用战车模式来进行刷分的现象很严重，这也是游戏中一个不成文的Bug了。



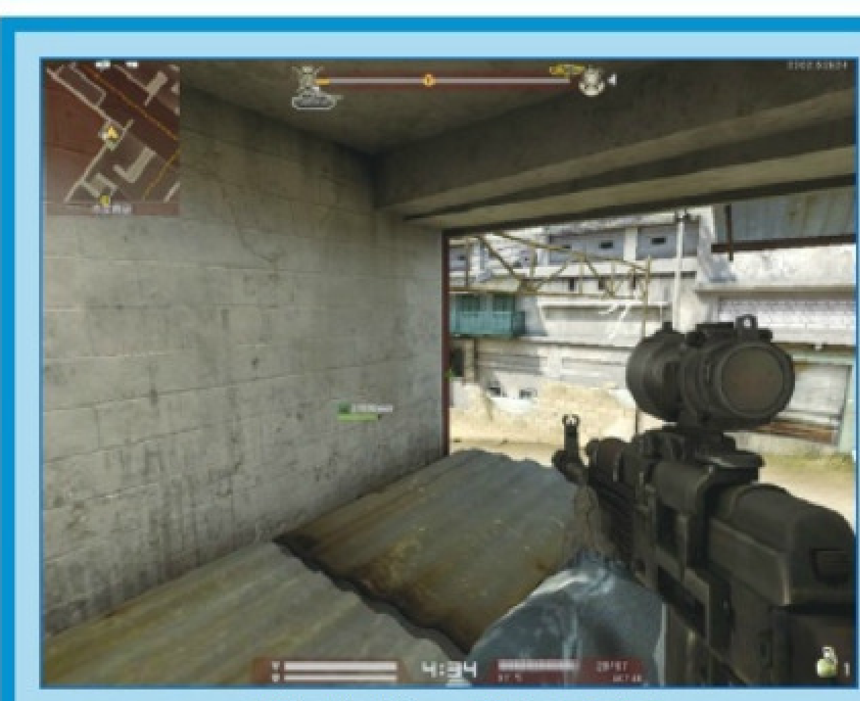
接着说说游戏中开创的PvE战生存模式。生存模式分为两种战斗类型，一种是防御战、一种是逃脱战。防御战就是4名队员在仅有一次的战斗机会中，尽可能的多杀逃兵，最终以击杀逃兵数量来获得经验。要说防御战的技巧，主要就是在节约子弹的情况下，多多杀敌。建议大家在防御战中使用步枪，这样能略微提升攻击力。此外射击时以爆头为主，也能减少子弹的消耗。4名队员最好偕同作战，并且蹲守在同一个地点，这样能够在拾取弹药时，相互协防，切记，防御战的重点是不要贪图子弹、互相帮助。

逃脱战是让所有新手头疼的模式，其实逃脱战的精髓就在于能否在战斗开始前，有一个完善的计划。前两关的战斗3人即可完成，而到了第三关，则必须要4人偕同作战才能取得胜利。第二关开启4个开关的顺序为1243，



其实只要确保最终开启第3个开关（关卡为直通到，距离最短，最容易逃脱），就能很顺利的完成第二关的战斗。进入第三关后，第一个难点在小Boss那里，如果4人中有狙击手，过关难度相对较低。在进入C4爆破点时，1人拿火箭筒，然后发射火箭并登上最后面的那个柱子（柱子上有一个箱子），并开始骚扰性向下开枪引怪。此时剩余人员快速拿去C4并进行爆破。成功爆破4个目标后，最终Boss就会出现，这时可以选择击杀，也可以选择直接跑向直升飞机，只要登上直升飞机，任务就算完成。逃脱战中的核心思想就是4名队员必须要有周密的计划和默契的配合，特别是第三关，任何一个环节出现问题，直接导致任务失败。

笔者有过从军经历，坦诚说，AVA确实给人一种很接近真实战斗的感觉，但游戏就是游戏，它永远也无法真正模拟真实战场，因为真实的战场根本无从模拟，如果真的有一天可以实现，那么它一定失去了“游戏性”。所以在“这是一个游戏”的前提下，AVA提供的“真实性”确实不是胡乱吹牛。P



战车模式中，蹲点很重要



你们炸我车，我就炸你们人



维修战车的技巧，延时一秒钟



生死脱逃模式通关

■写在前面

正如大家所看到的，桌游这个版块今年增加了页码。2010年，在继续进行桌游介绍的同时，还将增加其他一些桌游相关内容。

桌游在国内虽有了相当程度的普及，但国产原创桌游却才刚刚起步。我们将拿出一定的篇幅，专门报道国产原创桌游，当然，这部分内容不会常设，我们会本着宁缺勿滥的原则严格把关，争取推荐给读者朋友们的各个都是精品，而读者朋友们呢，可以毛遂自荐，把自己的原创桌游拿出来，也可以当伯乐，把自己见到的玩到的优秀国产原创桌游推荐给我们，联系信箱是Say@popsoft.com.cn，这么好的宣传推广机会，可不要错过哦。本期国产桌游介绍的是黑虎工作室最新推出的《封神斗》，确实是一款不错的桌游产品，希望大家关注一下。

2009年一年中，桌游吧遍地开花，仅上海一个城市，就有数百家之多。中国的桌游产业蒸蒸日上，有着无可限量的美好未来，但是在发展过程中，也出现了这样那样的问题。我刊将邀请桌游的资深从业者及资深玩家，对桌游产业中的各种热点问题，进行分析讨论。本期我们摘要性的刊登了国内最知名的桌游代理经销商FUNBOX365创办人Jomy在2009年Essen桌游展上关于“中国桌游市场发展”的报告，越是快速发展，越需冷静分析……

本期介绍的桌游是以下4个，分别是：历史巨轮（Through the Ages：A Story of Civilization）、动物园（Zooloretto）、跳蚤马戏团（Circus Flohcati）和角斗士3D版（Rumis）。

如果你玩过《文明》系列或者类似游戏（PC Games），那么你对历史巨轮的游戏机制就完全不会感到陌生。这是一款有深度、游戏耗时很长的策略游戏，即使是熟悉规则和内容的玩家进行游戏，至少也需约2个小时，但是依然推荐各位看客要试一试这个游戏，因为这个游戏确实是个好游戏。

动物园（Zooloretto），这款游戏获得了2007年德国年度游戏奖，美术风格讨人喜欢、游戏规则简单易懂，女孩子们都很喜欢这款游戏啦，所以想和MM一起玩的，这游戏是个不错的选择。

跳蚤马戏团（Circus Flohcati），同样是美术风格讨人喜欢、游戏规则简单易懂的游戏，但是要想获胜，还真得动些脑筋，还要祈祷自己的运气不是太差。如果你接触过比较多种类的桌游，一定不会对本游戏的设计者Reiner Knizia感到陌生，这位桌游设计大师，已经推出了超过200个桌游产品……

角斗士3D版（Rumis）这个游戏看第一眼，很多人都会想起俄罗斯方块，或者还有Ubongo 3D？是有很多像的地方，不过玩法上是完全不同的，给玩家带来的乐趣也是完全不同的。这是一款很“考验脑筋”的游戏，尤其是在二人对决的时候。

在2009年万智牌世界冠军赛上，中国队获得了团队赛冠军，这是个令人振奋的好消息，本刊特别约请国家队成员之一的李博，对比赛相关事宜做了简要的回顾，把这份快乐，和读者朋友们一起分享。

魔兽卡牌世界冠军赛上，也看得到中国人的身影。只不过，不是牌手，是裁判，本期魔兽卡牌部分，刊登了执法魔兽世冠赛的中国裁判Alex的专访，可以从另外一个角度了解集换式卡牌世界大赛。本栏目刊登之有关“魔兽”卡牌的文章，如无特别注明，均为魔兽卡牌中国总代理北京新锐地带玩具有限公司授权刊登。

“魔兽”卡牌中文六版推出后，刮刮卡大家族又增加了三个新成员，本期也刊登了这些刮刮卡的介绍，比较令人遗憾的是，这三种刮刮卡目前还不能在《魔兽世界》中兑换。

■业界新闻

12月19日–20日，在中国上海，由中国台湾桌游设计师吴达德先生和游人码头共同举办了“2009华东桌面游戏大聚会”。虽然上海气温骤降，但依然有很多玩家来参加这次大聚会。会场分成了几个区域，一部分为今年Essen的新桌游试玩，一部分是现场桌游比赛。同时，现场还有1元起拍的桌游拍卖以及cosplay等项目，给寒冷的上海，带来了一份桌游的热潮。



2009年11月中获奖名单

一等奖	陕西 尚曦洁
二等奖	四川 赵琛　北京 秦秦　内蒙古 宫文强　江苏 张盛强　湖南 章明
三等奖	甘肃 刘雪洋　江苏 姜巍巍　湖北 李普元　陕西 李庚　内蒙古 高飞　湖北 李倜　湖南 周桑　黑龙江 杨媛媛　山东 张宇诺　天津 吴玉坤

了解“《魔兽世界》集换式卡牌”得刮刮卡大奖

《大众软件》杂志2010年1月中旬刊附送“《魔兽世界》集换式卡牌”3张。

同时，你只要将《大众软件》中旬刊读者回函卡寄回，就可以参加抽奖活动，赢取刮刮卡奖品。奖项及奖品数量如下：

一等奖1名 幽灵虎宝宝

二等奖5名 海象人风筝

三等奖30名 魔兽卡牌起始包20个，小小10个（随机选取其一）

奖品刮刮卡的具体介绍请参看本期正文文章，刮刮卡具体兑换方式，请参看http://kapai.178.com中的“刮刮卡入手全攻略”部分。

注意：如果您愿意参加刮刮卡抽奖活动，请将回函卡中的“我愿意参加《魔兽世界》集换式卡牌抽奖活动”前面的“□”里画上“✓”。每期回函卡截止日期为该月月底（比如参加2010年1月中抽奖的回函卡截止日期为2010年1月31日，以邮戳为准）。



关于中国桌游的思考

在2009年Essen桌游展商，国内最知名的桌游代理经销商FUNBOX365及桌游连锁概念品牌Fun & Fantasy创办人Jomy，做了题为《中国桌游市场报告：发展中的机遇与危机》的演讲，回顾过去、介绍现状、展望未来，以深刻的分析、详实的数据和尖锐的角度描绘了中国桌游市场的前景和蓝图，具有极高的参考价值和指导意义。以下是报告内容之概述。

报告首先介绍了桌游这两年在中国的爆炸式发展趋势，从在谷歌（Google）输入“桌游”得到15 500 000个结果，到750家桌游店如同雨后春笋一般不断涌现（这两个数字目前还在快速增长），这些都证明桌游即将成为时下国内非常热门的娱乐方式。尤其值得注意的是，上海的桌游店目前远超过500家，是中国当之无愧的“桌游之都”。不难想象，当这种不插电的游戏方式向更多的城市散步开来，中国的桌游市场必将得到进一步的拓展，广阔的前景吸引了以德国和美国为代表的桌游发达国家的瞩目。

然而，令人担心的是，相关的规范成熟的制度体系却没有建立，桌面游戏已经遭遇了单机游戏和网络游戏曾经面对或者正在面对的一系列问题：盗版、山寨和水货的横行让维权之路举步维艰，桌游吧采取的“录像厅”一般的经营模式令出版社和设计师无从获利，桌游本身高昂的价格脱离了国内的消费水平，本土的原创团队或个人缺乏扶持和鼓励——最大的问题是，认识并且直面这种严重局面的从业者只是少数，种种隐忧潜伏在鲜为人知的角落，如同慢性疾病一般将逐渐腐蚀这个新兴的产业。

有鉴于此，Jomy建议加速组建“中国桌游产业平台”，意在团结国内外各大桌游力量，将国外顶尖的水平和国内特有的情况结合起来，从维权、推广、销售和开发四个方面着手，将“服务”的概念引入桌游，确保市场的良性发展，从而实现出版社、设计师、玩家和桌游吧的“多赢”效果。

对于桌游从业人员来说，曾经的“网络经济泡沫”的意义不仅仅在于提供了一款名为《烧钱》的游戏的设计灵感，更是深刻惨烈的前车之鉴。无数的事例证明，由于中国市场的特殊性，照搬国外的经验是完全行不通的，只有因地制宜，才能把握商机。如今我们最需要的不是速度与激情，而是冷静与理性。中国桌游已经有了一个很不错的起点，但是方向的把握，需要我们共同的努力。

Jomy的演讲引起了广泛共鸣，打开了中国桌游市场通向世界的窗口，让国外各大出版社和设计师了解到了中国桌游市场的无限潜力，相信这次Essen大展积淀的成果将在未来产生可观的辐射效应。



Jomy与“卡坦岛之父”、桌游设计大师克劳斯·托伊伯的合影


两个小朋友正在体验FUNBOX365的“新概念桌游”，请注意，他们操作的不是鼠标



期待明年的ESSEN大展能够看到更多的方块字



我们是冠军
——2009年万智牌世界冠军赛回顾



冠军奖杯

2009年11月19日～22日，罗马，有超过64个国家和地区的400多名牌手聚集一堂，角逐2009年万智牌世界冠军赛团队赛和个人赛的冠军。经过4天的角逐，中国队终于创造了历史，赢得了世界冠军赛团队的冠军。中国队的牌手李博、吾同、张之洋载誉归来后，国家体育总局召开了万智牌世界冠军新闻通气会，在对4位世界冠军（包括替补）进行了表彰的同时，也决定加大力度宣传和推广万智牌。

应本刊编辑部之请，国家队成员之一的李博对整个比赛过程进行了回顾，对与比赛相关的热点问题进行了解答。

很多人对于中国牌手获得世界冠军都感到欢欣鼓舞，但具体到世界冠军赛的赛制是怎么样的？选手们又是如何获得参加世界冠军赛资格的这些问题不甚了了，下面就简单解释一下。

要想参加世界冠军赛，最直接的方式就是在当年夏天，在自己国家举行的国家冠军赛中取得好的名次。万智牌是国家体育总局社会体育指导中心推广的健智体育比赛项目，每年的国家冠军赛也是由国家体育总局主办。比如今年我、吾同和张之洋都在7月底举行的国家冠军赛中进入了前8名。当然，取得国家冠军赛的参赛资格也是需要费一些周折的，你需要赢下国冠赛的预选赛。或者你的积分在截止邀请的时候（一般是国冠赛开始前一个半月）排名在中国的前75名，这样才能够获得国冠赛的邀请资格。每年的国冠赛大概都会有100–140个左右牌手参加。除了在各自的国家表现出色的牌手，世冠赛也会邀请国际上一些积分排名高的牌手参加，以及一些专业等级高的专业高手前来参赛，共同渡过这个一年一度的全世界牌手们的节日。

世冠赛的比赛分为4天，第一天是6标准构筑的比赛（要求使用最近两年内出版的牌，来构组自己的套牌，以下的“轮抓”和“扩充”都是赛制的一种，这里不再详细解释），也就是我们常说的T2；第二天是6轮的轮抓比赛，一共进行两次轮抓，每次3轮；第三天是扩充赛制的比赛，也是6轮。

团队一共有四轮比赛，分两阶段进行。第一阶段的两轮比赛在第一天6轮标准构筑之后。第二阶段的两轮比赛在第三天扩充赛开始之前。经过3天的比赛，进入个人前8名的选手以及团队前4名的队伍会参加最后一天的也是最激动人心的争夺。

所有人的目标都只有一个，那就是冠军。

个人比赛的积分非常简单：赢一轮3分，平1分，输掉0分。本着一个每轮比赛碰到的对手都是跟你积分相同或相近的原则进行一轮一轮的比赛。团队赛就要稍微复杂一点，需要3个队员的个人积分加上4轮团队比赛的成绩算总分。团队赢一轮9分，平3分，输掉0分。

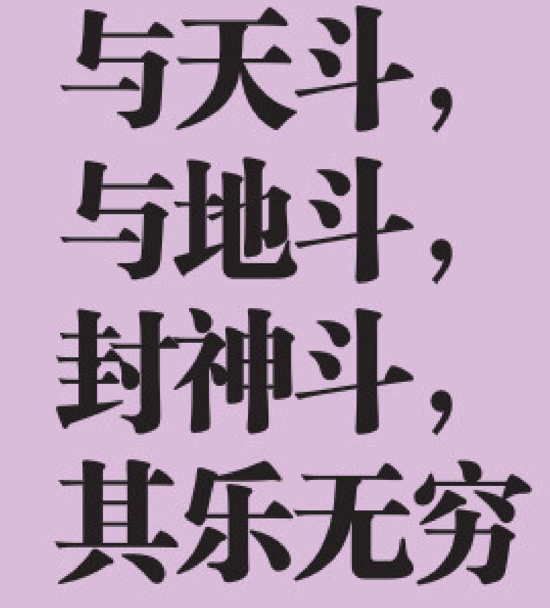
我们中国队的三个人，因为第一次参加世界大赛，经验不足导致个人成绩一般，但是在团队赛中保持全胜。22轮过后，名列团队赛积分榜第2位，进入第4天的4强决战。在先后击败了荷兰和奥地利队之后，问鼎团队冠军。

这次比赛对于我们三个人来讲，都是一个自我挑战与自我突破的过程。因为我们都是第一次参加世界大赛，而对于我本人来讲，还有自我救赎的过程。因为我第一天的成绩很糟糕——1胜5负，不仅导致我在个人赛中不可能有所作为，而且在某种程度上拖了国家队的后腿，但是队友们没有责怪我的意思，而是不停地鼓励我，帮助我在后面的比赛走出阴影，团队的力量在此显示出来，虽然我们的个人成绩都不算出色，但我们的团体是冠军！P


中国队合影——吾同、李博、张之洋（从左到右）









与天斗，与地斗，封神斗，其乐无穷

黑虎制造官方博客：http://blog.sina.com.cn/heihuzhizao

商朝末年，纣王无道，凤鸣岐山，西岐已现明主。历史走到了变革的岔路口，恰逢仙界1500年犯下杀劫，各路仙人或扶保明主，或助纣为虐，还有的独善其身，只求修行得道。你，会选择什么？

这就是由“黑虎制造”桌游工作室近期推出的全新卡牌游戏《封神斗》的背景故事。《封神斗》是一款以完成任务和消灭对手为核心内容的桌面卡牌游戏。玩家被分为“商”“周”和“中立”3个阵营，每个人都能操控不止1个人物！你可以选择干掉对手获胜，也可以通过完成任务胜出。

《封神斗》的精髓部分来自于任务，游戏开始时每个玩家都会得到一张任务牌，上面写着完成条件和奖励。这些任务设定得稀奇古怪，并不是简单地谁杀死谁之类的。有时，任务的完成条件和正常的游戏原则相违背，这就令任务系统显得扑朔迷离。当你认为你在给对手制造麻烦的时候，可能恰恰在帮助他完成任务。你必须猜测别人的任务为何，身边的盟友也可能是潜在的叛徒。当玩家完成自己的任务时会立即得到相应的奖励，其中一个共同的奖励就是多操纵一个人物，这也是《封神斗》的重要特色之一。

《封神斗》推出的是一套全新的游戏规则，它的游戏牌分为4种颜色：瘟法宝（红色牌）、疾法宝（蓝色牌）、S级法宝（黄色牌）三类法宝牌，和一类非法宝牌（绿色牌）。玩家在自己的回合中只能选择出同一种颜色的法宝牌，配以任意数量的非法宝牌。除了“双线程”的胜利条件之外，不同阵营的玩家还将体验到不同的游戏感受，商、周阵营是两波直接对垒的玩家，以消灭彼此为己任。同时，他们还有另外的胜出方法，那就是完成本阵营的全部任务。而对于中立阵营的玩家来说，想要胜出就必须完成任务。中立者势单力孤，但他可以利用商周之间的矛盾从中获利，任何离开游戏且没有完成任务的人，都得将未完成的任务送给中立者，他只要完成其中任何一个，就可胜出。



《封神斗》在人物、任务、游戏牌的设计上尽量使功能和思路更加开放，而不是单纯地着眼于战斗部分。牌面设计也不仅仅限于伤害、防御、加血等基本战斗功能，还有很多人意想不到的效果。《封神斗》是一款斗智斗勇的游戏，尤其是其精巧的任务系统，在任务被完成之前，其悬念始终贯穿于游戏之中，具有极大的趣味性和对战局的影响力。即使一场游戏的任务悬念已经不存在，单就其剩下的战斗来说也是充满未知数的。由于游戏牌功能的丰富，以及阵营转换的设置，《封神斗》即使只剩下战斗，也能够让玩家紧张到最后。

《封神斗》基础信息

游戏人数：4～9人
适合年龄：15岁以上
游戏时间：20～40分钟
游戏设计：黑虎制造桌游工作室

游戏配件：

9张阵营牌，25张人物牌，13张任务牌，104张游戏牌，11张备用牌，共162张。

全彩详细说明书一本。

游戏特色：

◎明确的阵营让你有的放矢，但狡猾的玩家可能会中途投靠到较强的一方。

◎设计精巧的中立阵营，可以体验和其他人完全不同的游戏经历。

◎多种胜利方式，让人能根据形势选择获胜途径，防不胜防。

◎独特的任务牌扑朔迷离，你身边的盟友可能担负着杀死你的使命，而有时死亡正是你的目标。

◎每个玩家都能操控多个角色牌！更多技能组合任你使用！

◎完成任务会得到诱人的奖励，从而获得反败为胜的机会。

◎25张各具特色的人物牌，每个人物都有两种或更多能力，每个人都有自己专精的法宝。

◎精心设计的26种法宝牌，既有震撼全场的大杀器，也有压制对手的强力装备。

◎15种效果迥异的非法宝牌，包括改变法宝方向的转移目标，和敌人交换阵营的反水等，充分发挥你的想象。

◎162张精美绘制的全彩卡牌，配有丰富的背景说明，绝对具有收藏价值。





游戏名称：Through the Ages: A Story of Civilization
中文名称：历史巨轮
设计者：Vlaada Chvátil
出品公司：CzechBoardGames/Wargames Club Publishing
出品时间：2006年

首先，这是一款有深度、游戏耗时很长的策略游戏，即使是熟悉规则和内容的玩家进行游戏，至少也需约2个小时，但我依然推荐各位看客要试一试这个游戏，因为这个游戏是真正的好游戏。

在这款游戏中，每个玩家要发展自己的文明，游戏在组件上比较抽象，所用配件除了卡牌，就是一些小圆柱木头块，但这些配件中却包含了非常丰富的游戏内容，让我来为大家做个介绍：首先说一下游戏流程，游戏分成4个时代，分别是A时代（寓意为远古时代）、1、2、3时代。玩家经过这几个时代后，文化点数最高的文明就是游戏的胜利者。玩家在每轮游戏中，根据玩家文明的现状，都会拥有若干个内政行动和军事行动，以及一个固定的政治行动阶段，回合结束时再根据文明状况进行生产，从而获得自己文明发展的相应资源。游戏中的卡牌分成内政牌和军事牌两种，内政牌中又包括很多种类，比如科技牌、奇迹牌、领袖牌、政体牌等等，这些牌被放在一个可供拿取的卡牌队列版上，玩家获取这些卡牌需要消耗内政行动次数；军事牌包括事件牌、协议牌、侵略牌、战争牌、地区牌、防御牌等等。玩家每回合如果有剩余的军事行动没有花费，可以暗抽军事牌。而游戏中的圆柱木头块有两种颜色，一种是蓝色，代表资源（游戏中只有两种资源：粮食和矿石），一种是黄色，代表人口。

整个游戏就是通过这些卡牌和小木头块来完成，游戏中，玩家建设自己的文明主要有这几个方面：人口、粮食和矿石、科技、人民满意度、军事、政体、文化等，而这几方面都是互相关联互相影响的，首先，玩家需要人口来满足各种资源，科技，军事的需求，而增加人口需要粮食，过多的人口又需要粮食维持，人口派往各种设施则需要矿石……玩家一开始都处在古代社会，资源的产量都很低，必须随着时代的发展，获取更高级的设施和科技，而研发这些科技则需要科技点数，这就需要玩家多投入人口在实验室。内政上的强化后，如果你不发展军事，别的玩家就会掠夺你，或者对你发动战争，失败的负面影响是相当严重的，相信你玩过后就会知道。另一方面，人口多了还需要维持人民的满意度，这需要玩家建造宗教或文化设施，同样是需要人、科技和矿石。所以说，游戏在整体上需要玩家全方位发展，任何环节的落后，都会使整个文明停止发展，从而落后于其他玩家。我相信经过几个小时的努力，谁都不愿意落后于别人，或者被动挨打。

游戏设计者用了大约10年的时间来设计这款游戏，使游戏内容包含了整个人类文明发展史，历史名人、奇迹甚至重要事件都会出现在游戏中，玩家在游戏中并不是不断的重复游戏内容，而是逐渐看着自己的文明强大起来，这就是游戏给玩家带来的一种穿越时空的体验。

很多桌游玩家不愿意去玩时间过长的游戏，但这款游戏却具有特殊的吸引力，长时间的策略和考验，最终会证明一个玩家在对游戏的把握和技巧上胜于其他玩家，从而获得极大的荣耀。而不靠口舌，不靠运气，更是这个游戏的特点之一。喜欢那些策略游戏的玩家，请拿出耐心来学习这款游戏吧，我相信你会喜欢上这款游戏，并为之废寝忘食！



游戏名称：Zooloretto
中文名称：动物园
设计者：Michael Schacht
出品公司：Rio Grande Games/Abacus
出品时间：2007年

这是一款在2007年获得世界最著名大奖——德国年度游戏奖的游戏，之所以它可以获得这个奖项，笔者认为很大因素是因为他使用了“大熊猫”来作为游戏的封面（多么的可爱，评委一看就喜欢，哈），另一方面，这款游戏的获奖也是具有一定特别意义的，其意义在于，通过这款游戏的获奖，我们再次认识到了德国年度游戏奖对于家庭游戏的偏爱。其所鼓励和推崇的游戏类型，就是家庭轻度策略游戏，因为2007年提名的游戏中，不乏其他好的深度策略游戏。而最终获奖的是“大熊猫”。

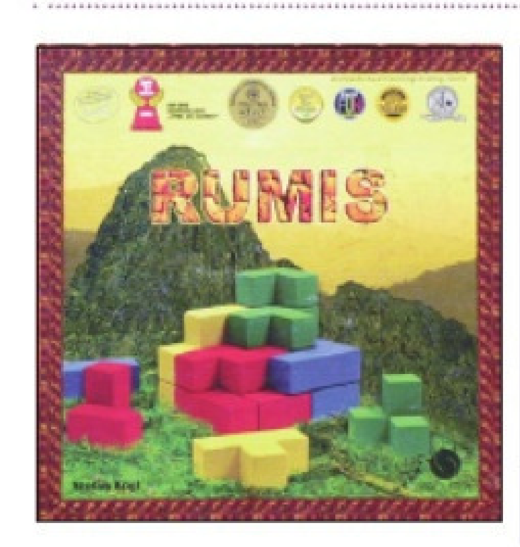
从游戏名字上，我们还可以找到与这游戏有同样后缀的游戏Coloretto（中文译为：变色龙），因为都是同一个设计师设计的，甚至在游戏机制上，都是类似的。在游戏中，玩家要管理自己的动物园，每个玩家一开始都有一个动物园区图板（图板上分几个小园区，每个小园区只能放养一种动物），还有两块可以开发的园区图板，玩家每回合可以选择执行一个动作：1.从布袋中随机抽取一个动物，放在任意一个拖车上，代表有新的动物被送来；2.拿走一个有动物的拖车，代表自己的动物园引进这种动物，3.花钱做一些事情，包括：扩建园区，购买别人仓库的动物，或者挪动自己园区内的动物。对于这3个动作，玩家只能三选一，而如果玩家选择了动作2，则玩家将停止执行动作，也就是说，当所有玩家都选择了一个拖车后，所有玩家退还拖车，保留动物，然后开始新的一轮，这样反复进行，直到动物只剩下几个时（游戏人数不同，规则不同），游戏结束，然后，根据玩家各个园区的动物数量进行加分，以及一些额外的加分或减分规则，最后总分最多的人获胜。

玩过《变色龙》的玩家会发现，



这款游戏的主体机制与《变色龙》是一样的，但游戏设计者在原机制上增加了新的内容，使游戏内容变得丰富，但策略程度并没有太大的加深，玩家在一个轻松的背景下，管理自己的动物园，获得各种动物，如果获得了同种动物，公母各一只还可以生小动物，玩家还可以获得货摊，来增加分数，这些小的要素的增加，既增强了游戏的真实感，也提高了游戏的策略程度，而不再是简单的摸牌（片）游戏了。

借获奖名声大震之后，去年和今年这款游戏推出了几个小的扩展，进一步丰富了游戏的内容，并且又出了一套《水上动物园》，机制不变，改为玩家经营水上动物园（比如企鹅，海豚，鲸鱼之类），而2009年8月更是登陆到了iPhone的手机上，让“etto”家族大放异彩，对于不少女性玩家来说，这款拥有可爱的动物，以及并不复杂规则的游戏，她们是非常喜欢的。



游戏名称：Rumis
中文名称：角斗士3D
设计者：Stefan Kögl
出品公司：Alary Games、Educational Insights、Kaissa Chess & Games、Murmel Spielwerkstatt und Verlag
发行时间：2003年

看到这个游戏的第一眼，很多人都会想起俄罗斯方块，或者还有Ubongo 3D？是有很多像的地方，不过玩法上是完全不同的，给玩家带来的乐趣也是完全不同的。

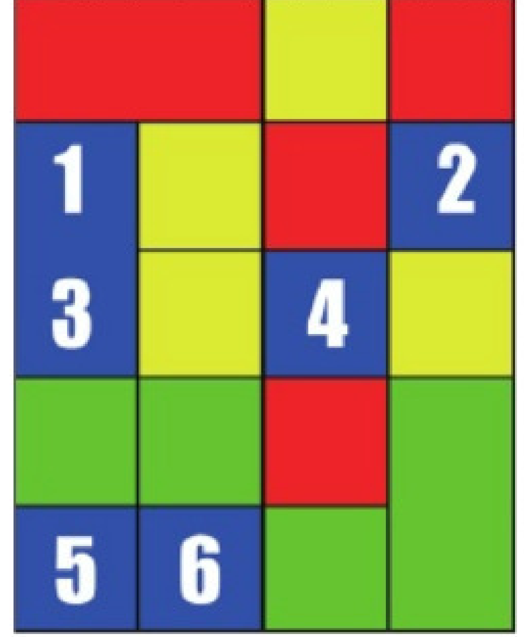
Rumis最多可供4人同时游戏，每个玩家可以拿到选定颜色的11块形状不同的方块模组（以下简称方块），当然玩家之间的方块是相同的，这样游戏竞技才有了公平的基础。

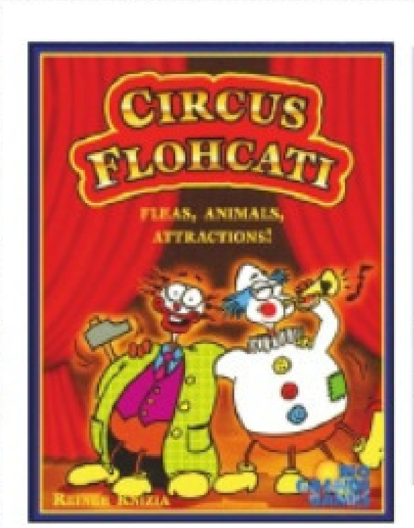


玩家的工作就是在画有范围标识的游戏板上垒方块，当然不能无规则的乱放。先手玩家可任选手中的方块，放在游戏板标识范围内的任意区域上（有些方块是不规则立体结构，放的时候要保证方块必须和游戏板紧贴，不能出现方块某部分“悬空”的状况）。其他玩家依次放块但必须保证和之前玩家已放的方块有面的连接才可以（后方的方块至少有一个面与之前已有的方块贴上）。所以玩家依次放过后，一个回合结束，先手玩家开始放第二块，第二块的要求是必须和自己已经放的第一块有面的连接，并且不能出现“悬空”的状况，当然最好是能把别的玩家的方块压住，这样在游戏结束计算胜负时，对自己更有利（计算胜负的方法下文详述）。

游戏提供数个画有范围标识的游戏板，使用这些游戏板游戏难度是有区别的，大家在游戏前要看清板上的注识——游戏人数不同时，垒起来的方块高度限制也不同。有些游戏板还特别规定某个区域只能垒几层，这些都是要严格遵守的。

玩家在游戏时依次摆放自己的方块，直到所有玩家将手中的方块全摆放完毕，或者在游戏板规定的可摆放范围内无法再摆任何方块，则游戏结束。计算胜负时，大家俯视刚刚摆好的方块阵，计算最上层各颜色露出的块数，块数多的即是胜利者。大家看左侧图，这是游戏结束时方块阵的俯视图，红色块有5个，蓝色块有6个（如图所示），黄色块有4个，绿色块有5个，最后的胜利者是蓝色玩家。





游戏名称：Circus Flohcati
中文名称：跳蚤马戏团
设计者：Reiner Knizia
出品公司：Abacus、Amigo Spiele、Ravensburger、Rio Grande Games
发行时间：1998年

提起马戏团，你会想起大象、狮子、老虎，不过在跳蚤马戏团里，没有这些动物。《跳蚤马戏团》只是一款小品级的纸牌游戏，规则简明合理，要想获胜就要开动脑筋，还要期待那么一点点运气，现在就来尝试一下吧。

《跳蚤马戏团》可供3～5人一同游戏，共有89张纸牌，其中有数字牌80张，特殊牌9张。数字牌是10种颜色的0～7，特殊牌有3种，每种3张。

将89张纸牌洗好背面朝上，选任意玩家为先手玩家，从牌叠最上面开始翻牌。翻开一张牌正面朝上放在桌上，此时该玩家可以选择将该纸牌拿回手上然后结束自己的回合，也可以选择继续翻牌。对于这第二张翻开的牌，依旧可以选择在桌面上任选一张牌拿回手中或继续翻牌。但是如果后面翻开的牌同之前桌面上已有的牌颜色相同，那么最后翻出的这张牌进入弃牌堆，该玩家丧失继续翻牌的权力，同时也丧失了从桌面上拿取一张牌的权力。

当任一玩家手中拿到三张同样数字不同颜色的牌，则可以将这三张牌亮在桌面上，即可获得10分，每回合只能放一组牌。玩家依次翻牌拿牌，当所有的牌都抓光时，游戏结束。或者当某位玩家手里有十种颜色的牌每样至少一张时，他也可以选择结束游戏（也可以选择不结束）。

游戏结束后开始算分，除了放在桌面上的三张一组的每组算10分以外（不论是三张0还是三张7都是10分），剩在玩家手中的牌，每种颜色也可以选一张分值最高（牌上的数字，就是牌的分值）的牌计入得分，总分最高者获胜。

最后说一下特殊牌的用法，第一种特殊牌可简称为“保险”，当某位玩家翻出这种牌时，可以肆无忌惮地翻牌，即使翻出与之前桌面上已有牌颜色相同的牌，也依旧有选一张牌拿回手上的权力（最后翻出的这张牌进入弃牌堆，玩家回合结束）。第二种牌的作用是从任意玩家手中随机抽一张牌。第三种特殊牌是你选一种颜色，选一位玩家，该玩家必须给你一张你选的颜色的牌，如果该玩家有很多张此颜色的牌，他可以随意选一张给你，如果该玩家没有这个颜色的牌，则依次向下一个玩家要，直到某位玩家给了你这个颜色的牌，或者大家都没有这个颜色的牌。P







纪念品EA卡

专访“魔兽卡牌世冠赛”唯一中国裁判Alex

世界TCG（集换式卡牌游戏）舞台上最近中国人的身影颇为频繁的出现。且不说中国队一举拿下了MTG（万智牌）世界团体赛的冠军，成了轰动一时的大事件。即便是WoWTCG（魔兽卡牌）的世冠赛上，我们也看得到中国人的身影。只不过，不是牌手，是裁判。

你应该会知道，2009魔兽卡牌世冠赛的主裁判新加坡的Edwin是我们的老朋友，也是一名华裔。而本次世冠赛裁判队伍中的Alex，则是一名纯粹的中国人。来自香港特区的Alex在本次世冠赛举办前，受UDE亚太总部的委托，前往世冠赛进行执法。我们感兴趣的是作为世冠赛的裁判，和普通比赛的裁判到底有什么不同。在世冠赛上看到的一切，和普通比赛又有什么不同。

于是，WTEM的记者德雅路本着他一贯的恶趣味导向，开始了对Alex的一次严刑拷打式的采访……

WTEM德雅路（以下简称W德）：说！你做世冠裁判，UDE到底给了你什么好处？！

Alex：囧，他们就给了我一封信去申请签证……好啦，还有去的时候有酒店住，每天还有20美金的伙食费……

W德：不许避重就轻！老老实实把你拿到的纪念品列表出来给我们看看！

Alex：大概就是一些EA卡啦。外加一个2009魔兽卡牌世界冠军赛的纪念桌布，暗月马戏团的纪念桌布，第二季的猎人牌盒和术士牌盒，还有一盒英文九版的牌、一盒外域之门（也就是出幽灵虎的那个版本）的牌，以及一个UDE的包包和公文包。

W德：嗯，不跟你开玩笑了。说点正经的，世冠赛上美女多吗……

Alex：美女哦，还真有不少女玩家呢，像DMF Austin的Head Judge Jennifer就是一个大美女。另外，她在比赛之后以优秀的表现，破格免试通过了牌手管理三级考试，成为一个真正的三级裁判（卡牌知识和牌手管理都达到三级）。

W德：说真的，内地也有很多很优秀的裁判，比如长的比我帅的无头，比我高的李骥（他同时比我帅）。比我胖的蓝胖等人。他们要怎样才能成为世冠赛的裁判之一呢？

Alex：我觉得裁判最重要的是冷静和信心，当然你的专业的知识是一定要的啦。冷静可以使你在下判定的时候，可以充分理解到整件事，给出合理的判定；信心是因为有玩家会挑战你的决定，如果一受到别人的质疑就马上犹豫就给人感觉弱弱的了，哈哈！

W德：跟我们说说你自己吧，你从什么时候开始打牌的？什么时候开始作裁判的？怎么就可以去世冠赛的裁判了？

Alex：我算是一个老玩家吧，从最早的万智牌的Vision版开始就玩牌了，后来在WoWTCG英文二版的时候，亲戚从加拿大带了一个黑龙公主的Raid Deck，因为我们都是WoW的玩家，就慢慢开始玩WoWTCG了。因为我们有在做论坛（www.gamelives.net），我就当了我们论坛WoWTCG的版主，解答一些网友的问题，加上我们一直在做一些新游戏的推广，搞一些比赛，因为一直有在做比赛，而且都在用Mantis软件上传成绩，就渐渐的被UDE留意到啦，用Mantis很重要哦（笑~）！香港新代理和亚太市场经理Max联络我，然后就开始干裁判这一行了。

W德：说说看，这次世冠赛有发生什么事情让你印象特别深刻吗？

Alex：这真的是一次很震撼的经历啦，你很难想象当你看到一个巨大无比的地方，充满了玩家，几百人一起打牌，气氛真的是超好的！而且老是听到响彻云霄的“Leeeerooooy Jenkins!”在场内回响，真是绕梁三日啊。

W德：我们知道你的在内地上的大学，而且对内地的牌手什么的也比较了解。站在客观的角度上，你觉得中国的牌手和国外的牌手有什么差别？

Alex：我感觉外国的牌手很认真。我看他们比赛你会看到，他们放资源的时候，都是一张一张分开的放好，盟军列和英雄列都很清楚，横就是横，直就是直，生命值什么的都很认真的有记录，而且感觉外国的玩家年龄层跨度很广，从几十岁的叔叔到十一二岁的小朋友都有，大家都玩得很开心。

我说的不包括一些很高端的牌手啦，但普遍讲中国牌手对规则理解等方面有一点点弱，可能是因为起步晚了一点吧，相信不久就会好很多了。

W德：多谢你接受我们的采访。最后一个问题是这样的：你知道我们WTEM是个穷的叮当响的小庙，但是我们一直在致力于组织各种活动。比如前不久我们组织的WTEM的暗月马戏团上海冬幕节，就是一项给希望工程捐款的活动。所以我们的问题是：你的世冠赛纪念品，能拿出来捐掉吗？

Alex：其实很多东西回来就被哄抢一空了，桌布和牌盒都很有纪念价值。这样吧，我捐出2张去世冠用“英雄章”换的“戒指”牌吧，小小心意，希望WTEM越来越成功。P



Alex（右一）在讲解规则



幽灵虎大家族——魔兽卡牌中文六版刮刮卡一览

“魔兽卡牌”英文十版上市一个月之后，姗姗来迟的“魔兽卡牌”中文六版终于问世。我想大家最急切看到的，恐怕就是六版刮刮卡的庐山真面目吧。OK，那就别等了，赶紧往下看吧……重点看点评！

Tiny（暂译：小小）



向你的新朋友说“你好”吧。牛头人和德莱尼，我们准备了你们期待已久终极玩笑。最新的“超级……普通”刮刮卡将为你带来一头体型迷你的坐骑。虽然它卖力地蹬腿，却和你的人物跑步的速度一样……但是！它毕竟是坐骑，对吧？

“小小”的部落版本是迅猛龙幼崽，联盟版本自然是萌萌的马驹（就叫它萌萌吧）。你手头每张刮刮卡的兑换代码可以召唤50次，可想而知“小小”的出场率应该不少。

点评：

这张刮刮卡有两层意味：

1.UDE精心设计了9个版本的刮刮卡，结果最成功的除了坐骑还是坐骑，“幽灵虎”和“地精火箭”牢牢垄断了“价格排行榜”的前两位，将其它非坐骑的“3号刮”远远甩在身后（每个版本有3种刮刮卡，序号为分别为1、2、3，稀有度呈现跳跃式提升）。所以UDE在第10个系列特地把坐骑降级为“1号刮”，而且搞笑意义大于实际作用，表达了小小的“愤慨”。

2.由于德莱尼和牛头人体型过大，以前的坐骑选择很少（尤以牛头人为甚）。后来在玩家的抗议下暴雪进行了修改，所有坐骑都集体补钙，变得人尽可骑。可惜无论是机械陆行鸟还是陆行鸟，被牛头人和德莱尼压在身下都有点“受虐”的意思。不信，请看卡牌图片吧，可怜的迅猛龙啊……

Tuskarr Kite（暂译：海象人风筝）

海象人是“巫妖王之怒”最酷的种族之一（酷？），这些貌似海象的人型生物以打渔为生。当你为他们忙前跑后的时候，你可能注意到了他们城镇的独特的装饰风格。

海象人风筝的原理和《March of the Legion》（暂译：《燃烧军团的进军》）的Dragon Kite（译注：神龙风筝，CWoW目前只有相关数据，不能兑换）刮刮卡一样，你能够拥有属于自己的个性风筝。这个稀有的刮刮卡还能将你在收集小伙伴的道路上推进一步，如果你致力于此，海象人风筝一定有所帮助。



点评：

从创意来说，海象人风筝其实是十分优秀的刮刮卡，除此之外还没有类似的物品，不过承担“3号刮”的重任略显点力不从心。经过调整，经济实惠的“2号刮”是更为合理的设置，向擅长“放风筝”的猎人玩家强烈推荐。

Spectral Kitten（暂译：幽灵虎宝宝）



“幽灵虎”是最值得收藏的经典刮刮卡，现在，这个大家族增加了一位小成员。“幽灵虎宝宝”身披小巧玲珑的盔甲，被玩家点击的话会发出柔柔的叫声。当你停下来检查邮件时，它乖乖的等在一旁。当你搞定工作继续赶路，它屁颠屁颠的跟在后面。作为本扩展包最稀有的刮刮卡，势必会有大量粉丝想把幽灵虎宝宝捧在手中。

点评：

长江后浪推前浪，作为卡牌，幽灵虎宝宝具有超强的实力，比前辈幽灵虎高了一大截，所以千万别被它卡哇伊的样子欺骗了。

截止至“天灾战争”，“幽灵虎”大家族如下：幽灵虎、摇摇虎、幽灵虎宝宝，均由刮刮卡换取——然而猎人专属的Gondria（台服翻译：刚卓亚）横空出世似乎预示了“幽灵虎”向平民化的普及。总之大家在搜集的时候量力而行，不要冲昏头脑，避免“把摇摇虎当成幽灵虎”的悲剧再度发生。P

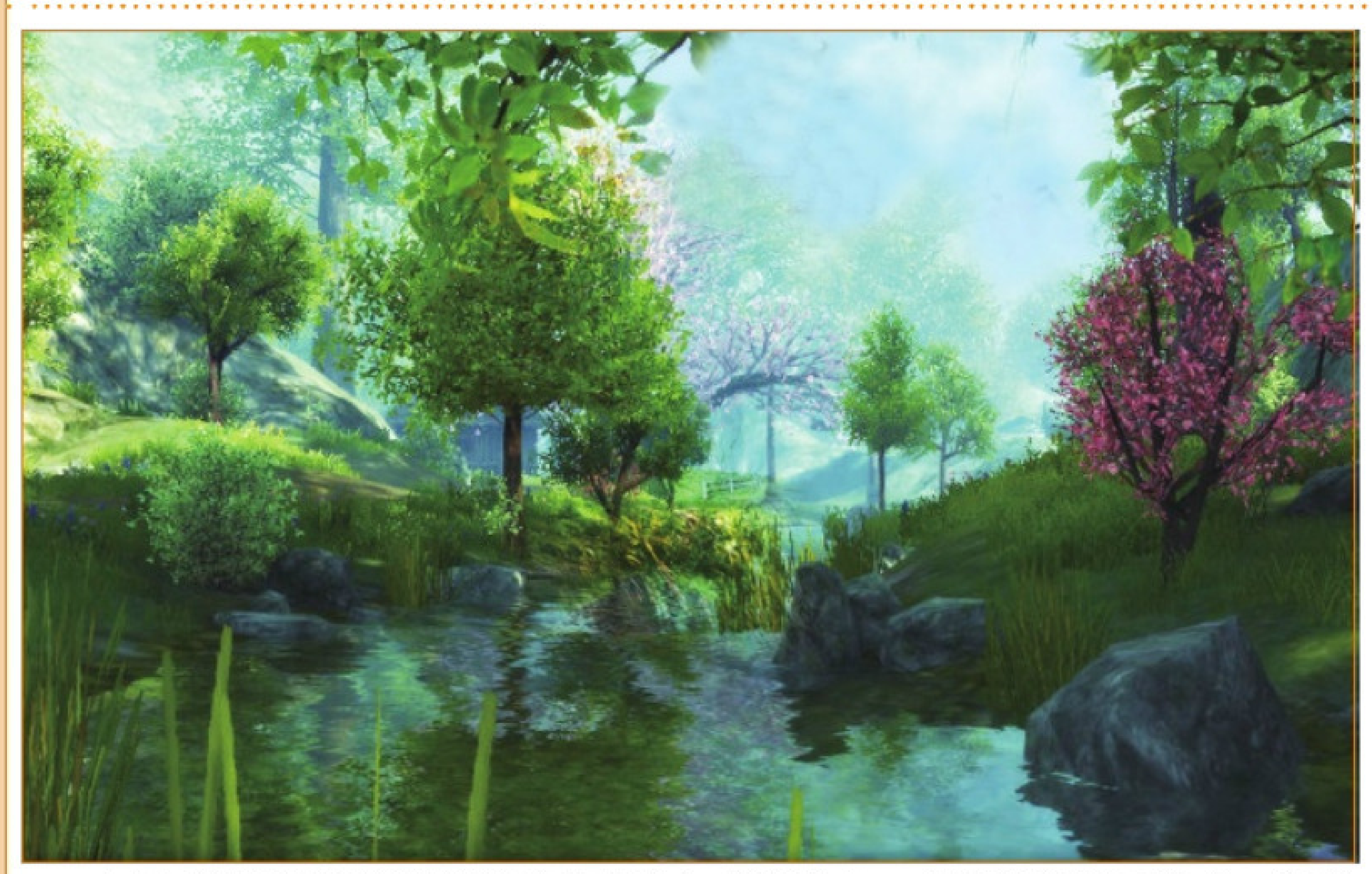
龙

●制作：大承网络 ●运营：大承网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://www.loong3d.com

■北京 Dwarf

练级宝地，《龙》修炼场全攻略

练级这种事虽然不是那么有趣，不过完全可以当做体验有趣的前奏，当然这前奏不能太长……所以《龙》玩家一定都知道游戏中的“修炼场”，现在笔者就把这个练级最快的宝地全方位展现给各位玩家，更重要的是，希望可以澄清很多玩家对于修炼场的一些误解。



不少玩家都以为修炼场只有有钱人才进得去：由于修炼场里怪多、经验多，但是不开双，不买门票，是没机会在里面潇洒了。其实这种观念是错误的，下面笔者就教大家不花一分钱玩转修炼场。

修炼场的背景故事

侠义门第八代掌门李尘埃与枭吴余孽大战，无奈妖魔如海，侠义门饮恨而败，李尘埃亦身受重伤不治，最终撒手人寰。弥留之际，谓其弟子叶子轩曰：侠义门虽大，终不及天下英雄之力！语毕，薨。叶子轩接承掌门之后，乃遵从师命，广交天下英雄，提携后辈，遂渐成制。至李北羽时，设疾风堂，助人修行，以广结善缘，留备后用。

后至第十三代掌门欧阳问天之时，侠义门门下弟子云游天下之时，于一山洞中得一古书，名曰《天珠圣卷》，据传此书为上古金仙所著，遂呈于欧阳问天。问天阅之，乃得闻上古之时有妖魔作乱于世，其时世间众金仙为缚妖魔，乃借龙珠之力，幻化结界，封印妖魔，后将其法录于《天珠圣卷》之上，以供后人参览。

欧阳问天知此事后，福至灵心，乃依"圣卷"所录之法亲探龙珠幻界，见幻界所封妖魔为龙珠之力所若，不复当年神怪之力，遂会于八氏首领，请借龙珠所幻之境为侠义门弟子修习历练之所在。

如何获得修炼场通行令

办法有两种：方法一，直接元宝购买，当然这个不是今天推荐的方法。

方法二，这才是本文要重点介绍的——疾风堂任务得门票。

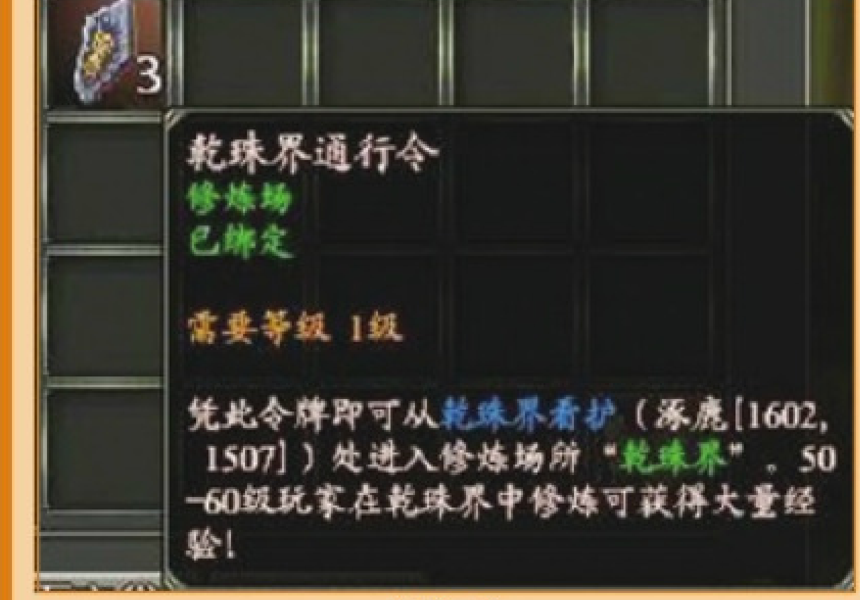
疾风堂的具体位置为各国大地图的村落里。属于狭义门系列任务的NPC。玩家找到疾风堂堂主之后，接取侠义门之修行任务，10环任务为1轮，1轮之后，就可以得到一张修炼场门票，即通行令。

疾风堂的任务基本上都是刷怪。以60～70修炼场为例，每次任务是杀掉无名村附近35只怪，如果是一个可以群攻的玩家，难度不大，平均一环也就5分钟左右就可以搞定。因为刷怪的频率和密度是相当令人满意的，而且每完成一次任务也有对应的经验奖励，加上刷怪的经验，其实也是很可观的。

但需要注意的是，狭义门的任务是有时间限制的，当日任务必须当日完成。凌晨12点以后，任务会自动刷新。如果你精力充沛的话，一天之内可以重复接取多轮任务。每完成1轮得一个通行令。

有了通行令后，就可以去找对应等级的守门NPC进入修炼场。NPC位


疾风堂堂主



通行令




修炼场室内场景

置可以查看通行令上的坐标，也可以通过大地图查找。不同等级的修炼场NPC名字是不一样的，玩家需要根据自己的等级自行查找。

疾风堂侠义门对话：

吾乃侠义门下疾风堂之香主，奉师命驻扎此地，结交天下英雄侠士，共谋诛灭枭吴余孽之事。阁下既为习武之人，便是在下的朋友。在下所属的疾风堂专负责修行之事，若侠士有心潜心修行，不妨由在下来助尔一臂之力。若侠士等级高于40级，且在吾处连续完成10环修行，吾还将给予对应的通行令一枚，可使侠士能进入我门修炼场重地进行修炼。

修炼场NPC基本介绍

找到入口处之后，点对应的NPC即可进入。

进入修炼场以后，玩家要做的就是，尽情的刷怪吧……但是要小心，千万别挂掉啦。最好组学过恢复技能的奶妈全程陪同，不然就带上莲花，随时准备原地复活。

NPC分为3种，第一种为看守，即离开修炼场的NPC，玩家千万别乱点哦，进来难，出去可是相当容易滴。对于我们非RMB玩家，一失手，搞不好又要做一轮疾风堂任务才能再次进入了。

第2种NPC为补给商人，卖各种级别的药品。如果在修炼场里药品不足了，可以随时来这里补充，当然，如果为了省钱，带几组药也是必须的。

第3种NPC为任务NPC。修炼场里的怪物会掉落各种晶片。收集够20个，就可以交一次任务。奖励是大量经验以及一个上等口粮。可以说，修炼场相对于普通地图而言，练级快的最大原因就在于这些可以兑换经验的晶片。除去这些晶片，修炼场与普通野外的刷怪相比，经验上并没有太大优势。

修炼场是个大金库

下面介绍下在修炼场里的赚钱方法。其实进过修炼场的玩家都知道，在修炼场里，即使你花了30元宝进来，如果刷满3小时再出去，也不会赔钱。因为里面的怪物会掉落金钱、装备，以及同级别的上品宠物，而且数量非常多。根据笔者经验，一般1个小时能捡到3~4个宠物，按笔者所在区一个宠物4J的价格计算，就是16J左右。

另外，修炼场里还会刷新Boss，这也是非RMB玩家不可忽视的好东东。杀死Boss会掉落各种高级合成材料的碎片。例如酱布，精煤，石英，裘皮等。而且Boss的刷新速度很快。一次掉落碎片数量不等，不过总体来说，算上小怪掉落的金币以及装备跟宠物，再加上碎片，凑够门票钱也是綽綽有余。如果你是靠疾风堂任务进来的，那么赚到的钱足够买双倍了。

此外，在Boss附近也会刷箱子，开出来的东西大多都是鉴定卷和，目前笔者就只开到过这些，还没发现别的物品。

修炼场注意事项

以上是关于修炼场的全部流程，下面介绍几个注意事项。

1、进入修炼场不要太吝啬，一定要带足药品，尤其是莲花。除非你是枪医，学了加血又学了百灵壁。但是枪医也要带救命药以备不测。不带莲花，死了就重新弄人场券吧，别指望会有好心人跑进来救你，这种机会太飘渺。

2、皮不够厚，攻击不够高的玩家切忌引太多怪，量力而行。因为修炼场里的怪攻击很高，一不小心你就会挂掉。

3、一定要带上磨刀石。最好是学会制作磨刀石并带1组石料进来，因为你这样可以节省背包，并且还可以为队友提供磨刀石。

4、千万别跟玩家抢怪，修炼场地图足够大。进入修炼场是自动切换到白名状态的，没法开保护，没有人可以包场。即使有队伍要包场，这么大的地图，他包一圈也不现实。抢怪下场很简单——被人杀掉。死了就要重新进入，非RMB玩家，自己摸摸口袋再决定是否抢怪吧！

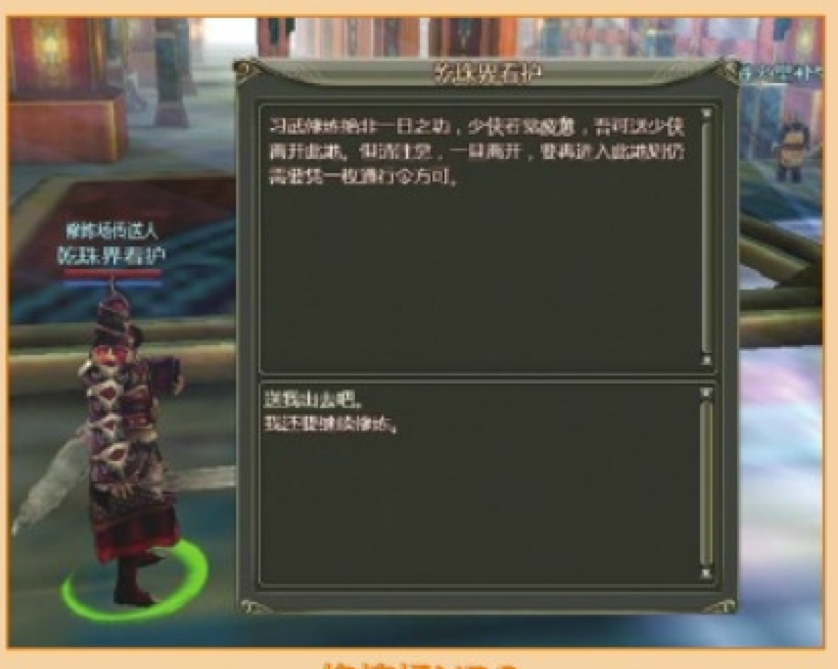
5、不要盲目组队。组队超过3个人，怪物经验其实就不是太高了，最佳组合就是2~3人。

6、留下充足的背包空间。修炼场里爆落的物品很多，建议玩家腾空背包进入。而且背包充足也会节省时间，频繁停下来去清空背包也等于在浪费时间。友情提示：修炼场里爆的装备都没什么用处，没有鉴定的必要。所以可以选择不捡或者直接扔商店，千万别傻到去鉴定哦。

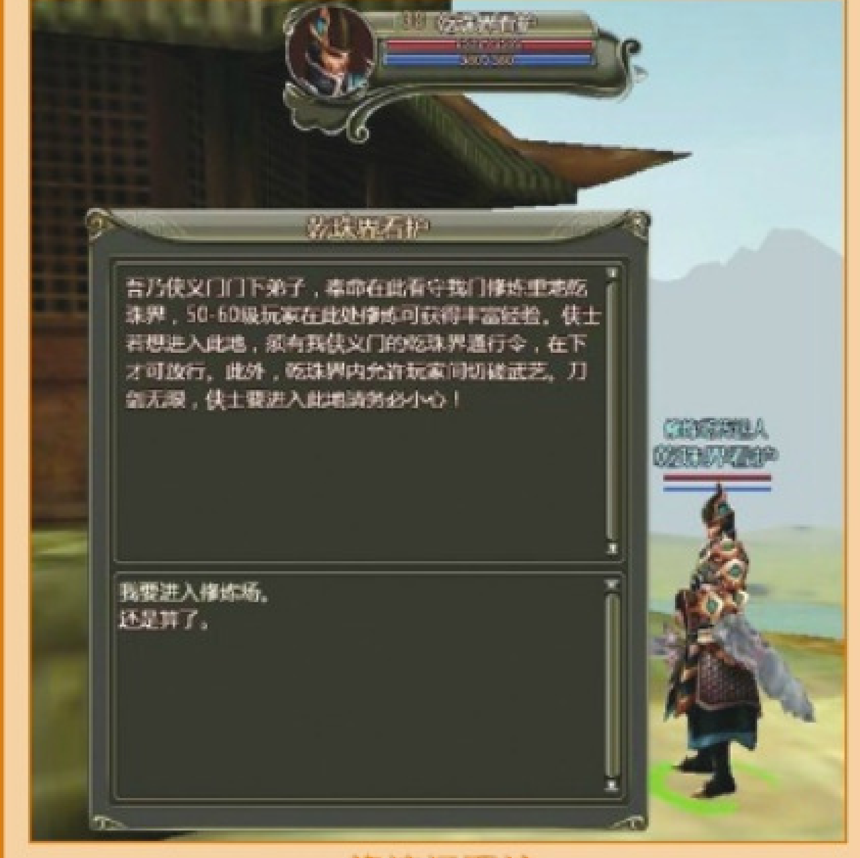




修炼场外景



修炼场NPC



修炼场看护

绿色征途
●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ls.ztgame.com/

■北京 星辰大海

《绿色征途》五职业招牌技能简析

《绿色征途》在打造公平的绿色江湖过程中，策划们可谓绞尽脑汁，为了大家能够享受轻松公平好玩的游戏，做出了一系列调整。其中最值得一提的是五大职业的招牌技能，毕竟我们最多时间还是放在打怪和PK上，技能系统自然成为重中之重，现在就来领略下咯。

战士——血牛再现

《绿色征途》里，战士基础技能有了很大调整，“护甲增强”在5大职业中是最值得学习的防御技能，除了直接加物魔双防值外，还有5种职业中最高的百分比加成。由于战士可以配备独特的副手盾牌，增加大量的防御与血量，使得技能加成后防御、血量获得进一步的大幅增加，成为名副其实的血牛。

战士另一傲人的技能就是“冲锋”技能，除了有100%几率使敌人陷入冲撞状态外，还伴随着50%的无视攻击状态2秒，即无敌状态。战士在防高的同时配上冲锋技能，一下子让血牛灵活起来，不会再只是单调的硬抗。对于法师、弓手、仙术这些远程职业来说，这个技能更是让战士在一瞬间消除距离的劣势。

弓手——当心重击

法师与弓手的较量一直惹人关注，同是远程攻击，同是高攻击，究竟谁更有优势呢？虽然弓手的攻击速度比较快，但是法师的伤害则更高，鹿死谁手的确难以判断。

在《绿色征途》中，由于不卖装备、材料的设定，使得全套忽视、全套减伤等变态装备基本不成立，因此弓手很难被法师秒杀。如此一来，弓手的特殊技能就有了发挥的空间，不但可以利用“神足”技能超高的加速度与敌人周旋，还能利用技能“落日弓”将敌人斩于马下。落日弓附加攻击不高，但是其带有一定几率的重击，重击的高伤害让任何职业都害怕。

法师——打宝必备

《绿色征途》里的掉宝副本是一大亮点，有了掉宝副本，非RMB玩家也能通过自己的努力去获得宝物换取银子供日常消费，运气好的甚至能给自己轻松做出一身极品套装来。

为什么说法师是掉宝必备呢？因为掉宝副本会遇见怪物密度很大的情况，而掉宝副本场地有限，一旦引到多个怪物很难摆脱，因此，如何在诸多掉宝怪物中一个个引出怪物，而且要保证自己的安全就是个大问题，法师的“云体风身”可以完美解决这一问题。

“云体风身”让法师可以100%几率在本屏内随机移动，利用得当就可以摆脱掉那些你没有攻击过的怪物，从而让真正想击杀的怪物落单。一旦怪物被吸引仇恨以后，法师“烈火焚身”对怪物超高的伤害输出，也会让打宝效率急速提高，宝贝自然更快地一个个掉到自己的腰包里。

召唤——哥是“良民”

召唤绝对是上班族以及那些不爱PK的“良民”首选职业，装备不用太好，反正不用自己动手嘛。遇到黑点，召唤可以完全不去顾及其感受，带上宝宝走自己的路，让黑点倒地吧。

值得一说的是学召唤的玩家给人大智若愚的感觉，为啥？因为召唤有超长时间的无敌技能，宝宝又是全自动的攻击机器。无敌过边做刺探，无敌到敌国太庙挖砖，无敌和人PK，你不动手都能赢！学了召唤，你可以笑笑对着地上的黑点说：哥是“良民”！

仙术——保姆英雄

仙术一直都充当着保姆的角色，加红加蓝，加攻加防，队友死了要救人，队友活着要看守，那真叫一个憋屈，自己这功臣却只能安安静静的跟在别人的后面，不服气啊！《绿色征途》对仙做了大调整，可谓攻、防、血俱全。“攻击祝福”“防御祝福”可以加到队友或者自己身上，大大提高了本体的攻防数值。

仙的属性点全加精神再配上一套物防装备，就达到了双防的最佳配比，加上攻击祝福配合的攻击，仙在70级以前几乎是最强单挑职业。


战士招牌技能“冲锋”


云体风身，blu！


宝宝才是老大！


谁说仙术不能打架？

魔界
●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://www.mwo.cn/

■北京 Monster

《魔界》3周年 新版本完全解析

视频网络游戏新《魔界》迎来3周年，新版本“回家的路”正式开启。其中包括多达数十种的新增容、几十种变化及上百种更新，悬念迭起的任务，气势恢宏的新国战，波澜壮阔的世界竞技场……众多新颖要素定能让玩家感受《魔界》的独特魅力。

“神圣装备”全新登场

平衡性——彻底改变职业命运。一种全新套装面世后，它的属性以及其属性对各个职业PK平衡性的影响，是绝大多数玩家的关注焦点，可以说一次装备变革，能彻底改变一个职业的命运。即将推出的“神圣套装”带来的属性增益绝对是超大幅度，其中某些部件在属性上会有重大调整，彻底改变职业命运。

人性化——不同职业不同属性。战士，弓箭手，法师，召唤师，四种职业的“神圣装备”有各自特点，如法师的技能施展将有机会会得到提高，弓箭手的攻击或技能可能会得到加强，其他职业也会有相应不同，各个职业的生存能力都将普遍增强。

隐藏性——隐藏属性强化。职业套装有不同的隐藏属性，当穿满套装中一定件数时，会自动激活这些隐藏属性。比如战士同时身穿三件“神圣装备”，除装备自身属性外，还会获得另一个属性，可能是生命增加，也可能是防御力提升。

神秘性——神秘属性暗藏玄机。只要集齐一整套套装组合在一起，玩家就可以启动“神秘属性”功能，激发出套装更深一层次的超隐藏属性。生命超级加成、100%反弹，吸血，超级攻击加速……这些其他途径完全不可能获得的属性只有在“神圣装备”中才有可能获得。

新国战上演“三国演义”

国战做了重大改变，新国战中增加了第三方阵营——魔族，和天朝、帝国展开三角大战，玩家在国战中不仅要面对敌国的玩家，作为第三方势力的魔族，强大的Boss将会突破天神的封印，率领首领、精英与人类展开战争，上演一出新《魔界》里的“三国演义”。

当玩家在国战中击杀了作为第三方势力的魔族后，会有神秘宝物掉落。而作为国战的守护者——龙，会在入口处守护着两国各自的领地。新国战中龙也有变化，技能和血量都呈几何级增长，击杀守护龙后可获得稀有道具。此外还会加入2个神秘人物，会是玩家帮手？还是魔族新头目？

世界竞技场

天朝和帝国可以在同个地图上练级，练级过程可以尽情PK。竞技场中的PK战将会无处不在，打怪练级中也可能有玩家突然向你挑战，让练级不再枯燥无味。世界竞技场中新加入的Boss具备强力技能，增加了竞技难度，同时新增循环任务。

S型战场

新加入的战场将采用上古传说的S型，曲折的道路中有数量众多的龙等待玩家，战场中加入能量矿产，需要玩家争夺。

蛇形古战场将上演丰富的战场玩法，营造出充满竞技挑战的PvP战场对抗，玩家组队进行PK，同时还要接受高级怪的考验，争夺稀有的矿藏资源。战场包含极限生存、资源争夺、生死考验等多种挑战。神秘强大的守护首领给玩家带来极大挑战，玩家在杀死这个Boss后会有几率得到新副本的门票和圣神材料，当然其他奖励也是包罗万象。

杂七杂八

“刻意的身影”“魔龟的复仇”“永恒的守护”……新版增加了上百个任务，加入3周年坐骑，据说具有不同于以往坐骑的超级属性。增加许多元素首饰，包括玩家企盼已久的增加攻击速度首饰。现在无论等级是多少都可以附魔，只需提供材料。


神圣装备


国战战场


世界竞技场


S型战场

特别企划 深度游戏

天下贰

●制作：网易游戏 ●运营：网易游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tx2.163.com/

■北京 刀叉杨柳

《天下贰》龙门客栈探秘

前不久《天下贰》通往幽州之路终于打开，从燕秋北出发只要一天行程便可抵达。八大门派弟子获悉之后，均振奋不已。一时间，各大门派，各路豪侠都秘密准备前往幽州，一探幽都大军的老巢。在师父的千叮咛万嘱咐下，我骑上我的小夜影，踏上了幽州之旅。

从燕秋的東河口逆流而上，我踏入了神秘的幽州之境。都说幽州是妖魔军的大本营，但是第一眼看到的却是漫天的黄沙，一片宁静之色，我想也许幽州很大吧，而我的路程才刚刚开始。离开燕秋地界，目光所及之景逐渐荒凉。大漠的风沙一次次迷了我的眼睛，摇了摇空空如也的水袋，舔了舔干裂的嘴唇，我急切的找个能歇脚的地方。

不远处就是那传说中的——

龙门客栈

不知从何时起，江湖上便有一个传说。大荒里有一个独一无二的神秘客栈，它处在渺无人烟的荒漠里，却有个美艳无双的老板娘，对路途中的江湖豪侠来说，它是天堂，也是地狱。它就是“龙门客栈”。

当它出现在我的面前时，我还是有些不相信自己的眼睛。斑驳的土墙在落日的余晖中昭示着它的年代久远，干燥凛冽的风里夹杂着粗细不一的沙砾打在土墙上，很让人担心它会不会在某一个夜晚突然倒塌。

还未走到门前，勤快的小二便接过我的缰绳，带夜影去了马厩。我迈着小心翼翼的步伐进入了客栈，眼前的景象让我惊呆了。想不到这大漠黄沙之中的一处小客栈，里面竟别有洞天，如此热闹。龙门客栈只有两层，与通常的客栈一样，一层是大厅，二层是客房。在一层的大厅中央，铺着大红细绒金丝绣边地毯的舞台上，身材丰满的舞姬在搔首弄姿，旁边围满了酒客。长着一双丹凤媚眼的老板娘在酒客中间迎来送往，时不时用她画着大红牡丹的美腿撩拨着众人，手上的小扇在挥舞之间散发着魅惑的香气。

茶足饭饱后，我也略微有些倦意。给小二打赏了些银子，要了间上好的客房，我准备美美的睡一觉。进入房间首先映入眼帘的是桌子上那只不辨年岁的古镜，放在一张花雕木的小桌子上，显的十分别致。房间里最大的要数这张红帷木床了。床上铺着还算软和的毛垫，只是垫子与床粘的十分结实，即使是在床上打滚也不能使它移动分毫。

这床，实在是大了点。我详细打量着这间客房，恍惚间闻到了熟悉的香味，这是……老板娘身上的香味。果然是有钱能使鬼推磨啊，给小二随意打赏了点银子，老板娘便把自己的房间让于了我，那就美美睡上一觉吧。正待我梳洗完毕准备躺下时，隐隐约约听到某处传来奇怪的声音，像是用斧子在砍树，又像是用菜刀在剁菜。这么晚了，客栈还不歇业么？厨房估计就是在这客房后面的某处吧，这么远也能传来切菜的声音。肯定是跑了太远的路，我居然出现幻听了。突然隔壁房间传来明显扑通一声，我忍耐不住好奇心，觉得起身探个究竟。

隔壁房间门开着，但并没有人，一张方正的桌上胡乱摆了些酒菜，但是很奇怪的是在床头的另一张桌上还有一个酒瓶，我尝试拿起这个酒瓶，结果纹丝不动。奇怪了，难不成有什么猫腻？试着扭动酒壶，一声巨响从床上传来，原来床头打开了一个暗门。

这家店有猫腻，这是我的第一个反应。进入暗门，是一条长长的走廊，刚才在床上听到的声音也越来越清晰，我放慢了脚步，慢慢移过去一探究竟，光亮越来越明显，我被眼前的景象吓了一大跳。

一张案台上放着一个很明显“鲛人”的残骸，而一个厨师模样的人正拿着一把大刀用力的剁着这句尸体，原来刚才听到的声音就是从这里传来的。“黑店，人肉包子”我马上想到了这些江湖的传闻，同时通道外传来老板娘的声音“客官，您已经休息了么？”声音似乎是从我的房间外传出的？我受惊不小，想到单枪匹马不宜未轻举妄动，于是悄声退了回去，从窗户爬回到房间，大声回了句“我睡了，不要吵我！”老板娘这才满意离去。

这家店一定有故事，明天我一定要探个究竟，迷糊中，我就这样进入了梦乡……



踏进幽州



发现龙门客栈



热闹的龙门客栈



房间里的大床

金士顿

■北京 House

金士顿WCG2009赛后专访WE战队

电竞界的奥运会WCG 2009比赛11月在成都上演，这也是WCG总决赛第一次在中国举行，作为世界顶尖的魔兽战队，WE本届比赛由小将Infi再次夺回了重量级的《魔兽争霸3》项目金牌，作为新一代中国电子竞技的代表人物站上了世界舞台。

Q：今年的WCG总决赛前大家都觉得WE的压力比较大，队伍中间当时觉得胜算有多少？

WE：我想任何赛事只有胜或者负两种结果，所以赛前让我们预测胜算，50%是个合理的答案。

Q：本届比赛Sky很遗憾没能夺回总冠军的头衔，而小将Infi一支独秀，赛前有预计到这样的结果吗？

WE：赛前我们当然希望他能夺回WCG个人赛冠军，WCG对于SKY有特殊的意义，但Infi夺冠仍然是WE和中国人族的胜利。作为老牌的“世界人皇”，SKY一定会尽自己最大的努力去争取更好的成绩，也希望所有SKY的支持者在场上和场下都能给予最大的支持。

Q：赛前WE估计的最大竞争对手是谁？现在夺冠了回想中间的经历有什么感想吗？

WE：今年入围总决赛的选手都是世界顶尖选手，实力都很强。而对于WE战队来说，战胜自己往往比战胜对手更艰难。比赛的过程也证明了这一点，不过好在，我们夺冠了，而且Infi也充分证明了自己作为世界顶尖选手的实力。

Q：对了，整个比赛的过程中间，选手们的机器中用的是什么内存？

WE：金士顿的骇客神条HyperX DDR2 800。

问：WE还真是务实，选用的还只是DDR2 800的产品，下次可以尝试一下DDR3 2GHz啦。对了，以往WE使用HyperX夺得过哪些优异成绩？

WE：呵呵，有机会一定要尝试一下。最近一两年来WE参加的所有各类比赛都会指定使用HyperX内存，因而这两年的获奖也都要感谢骇客神条的帮助。

Q：HyperX对于队员平时训练和比赛帮助明显吗？有没有特别的案例？

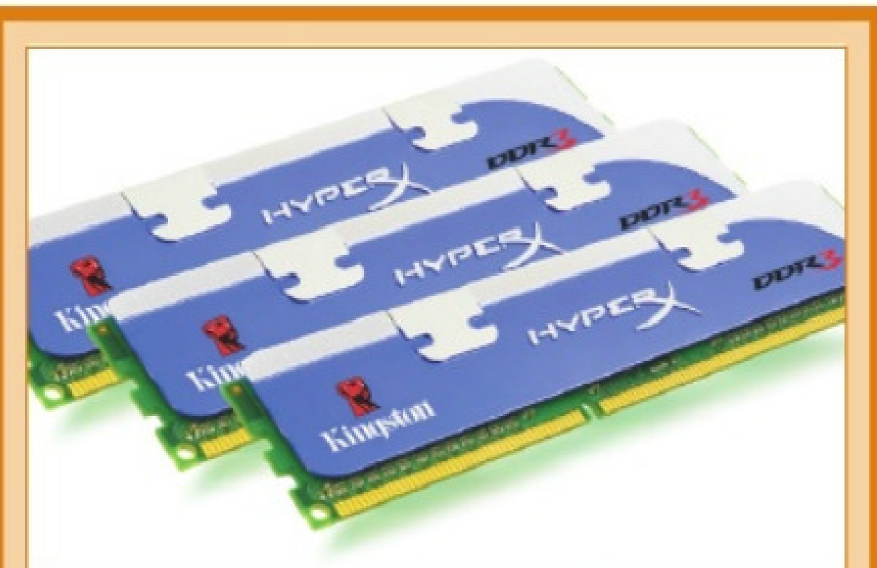
WE：和金士顿签约前我们没有固定的内存品牌，不过HyperX也是不少队员私下热衷的品牌。说到特别案例的话，我觉得和我们以前用的内存相比，在训练中使用HyperX的内存条从来不会出现诸如顿卡啊，花屏啊之类的问题，电脑更稳定了，训练时候心情也会好。要知道，在世界级大赛中间胜负往往就在一线之间，少许的心理波动就会输掉比赛。从这一点上来说，HyperX很棒啊。

Q：WE选择HyperX的原因是什么？队员们会向普通玩家推荐HyperX吗？

WE：作为签约队，我们当然推荐HyperX啦（笑）。对于职业选手来说，能有个稳定高效的训练环境是非常重要的，这也是我们选择HyperX的主要原因。上面提到过，HyperX稳定高效的环境保证了玩家可以集中注意力在游戏上，我想普通玩家打游戏应该也是为了充分放松享受游戏的吧，因此从这一点上来说，HyperX也的确适合游戏爱好者使用。

毫无疑问，HyperX是玩家专用的内存产品，国际超频世界记录的配置单中，就经常出现HyperX的身影。因此从DDR3时代开始，HyperX就为众多玩家津津乐道。时至今日，HyperX也早已推出了DDR3平台的新产品，1.6GHz、6GB的三通道套装HyperX（编号为KHX1600C8D3K3/6GX）就是当下最in的玩家强力装备。

HyperX的品质来源于产品制造前期的优秀设计和原料关的精挑细选，为了保证产品的质量和在严酷条件下工作的稳定性，每根HyperX都经过出厂前的实际上机测试。最后，为了保证消费者后顾无忧，金士顿旗下内存均享受终身保固的售后服务，骇客神条系列也不例外，产品使用过程中任何问题都能得到厂商的免费技术支持。P







金士顿HyperX DDR3 6GB套装



Infi夺得《魔兽争霸3》项目金牌



一款公路游戏的诞生

哪怕Randy Pitchford又大梦初醒，受了什么高人指点，再去跟他的制作团队瞎折腾，你还是会在感恩节档有个《边境之地》，算是惊喜。

■上海 古留

我喜欢用极端夸张的字眼来表述个人意见，比如：《辐射3》是大便。

它确实是。很多人不明白《辐射》，他们更不明白自己为什么就要吹捧它，就好像他们不明白《异域镇魂曲》却非要把哲学挂在嘴边，不明白心理学却言必称弗洛伊德。顺便一提，弗洛伊德的理论很多在现代被证明并非正确：你所梦见的物事，它的德语词根来自于另外一个相较之下更为与性相关的物事，那么恭喜，你这心理变态的色情狂。我读过《梦的解析》，只想弄明白一件事，假如我说日文呢？假如我是狼养大的呢？生殖崇拜渗透在社会学和人类文明中的遗迹不能通过这种瞎子算命般的解读来卖弄，经典游戏也不意味着它的标题就能代表一切。Bethesda Softworks也许懂《上古卷轴》，但它就真的明白了《辐射》么？曾经有家善于制作第一人称射击游戏的公司，他们发现市面上最红火的是大型多人网络游戏，而他们正好适时购入了《无极》的电影改编版权，于是一个叫《无极》的大型多人第一人称射击网络游戏就这么立案了。剩下的事情毋须多说，我想我的观点已经很清楚了。

怎么会这样

讽刺的是，你有时会在其他毫不相干的作品里看到极为《辐射》的元素，比如说《潜行者——切尔诺贝利的阴影》。这年头废土游戏已经成了一种标志，就好像上世纪70年代的嬉皮士。但是我看完《边境之地》的预告视频，我就坚信Bethesda过河的时候没有摸对石头，才搞出了《辐射3》这么个第一/第三人称射击角色扮演游戏来。我讨厌GTA，讨厌因此而风行的沙盘游戏，讨厌“大菠萝”，讨厌趋之若鹜的刷装备。然而《边境之地》它就是一个以刷装备和自由度沙盘游戏为卖点的作品，而它很不错。怎么会这样？

第一人称射击游戏经历了世纪初的狂热，已经处在一个成熟的回火阶



关键是，Gearbox最后把游戏做得很对味儿。很多评论征引《疯狂的麦克斯》（Mad Max，1979年的科幻片，曾被选为“史上最伟大的50部电影”之一）来同它相提并论，其实《边境之地》根本就是游戏里的公路片，这一点在以前还从来没有人做到过

段。要么，像《光环》《杀戮地带》那样，用大量的过场和电影式的剧情表现来烘托气氛，在关卡和结构上营造出大场面来，游戏性本身还是很忠实的打枪、扔手雷、用大规模杀伤性武器干Boss这一套，中规中矩；要么，像《德军总部》《红色派系——游击战》那样，把流行的游戏元素堆砌到一起，想办法让它看起来还不算别扭。《边境之地》属于后者。

像每一个亟待宣传的新作一样，它也有自己的花边新闻和小道消息。谣传Gearbox Software的一把手Randy Pitchford某一天一觉醒来，大彻大悟，让手下的人返工重做，于是游戏从原来的《潜行者》风格变成了现在这种卡通渲染的样子。



Cel-shading总是能讨巧，但自从《代号XⅢ》之后就鲜少有人在第一人称射击游戏中尝试它了。大返工也相当有风险，这意味着之前的努力要前功尽弃，况且从流出的截图来看，原先的《潜行者》版本差不多已经到了起码Alpha的程度。也就是说，所有的美术资源均已到位，关卡也有了一定的规模，程序和Gameplay的实现大致上也齐全，大家伙儿只要再熬上两三个月的加班，就能放假等着领项目奖了。但是玩家才不管这些死活呢，他们觉得卡通渲染很对头。这样一来，游戏黑色幽默感不言自喻——别忘了废土游戏就是要黑色幽默这一潜规则，没人当真愿意掏钱去玩苦巴巴的“看谁能活过今晚”，而且你在轻松就崩掉敌人的脑袋、满屏幕乱飞胳膊腿儿的时候，不但能在视觉效果上予以一种可信的解释和意外的夸张表现，还能省却同有关当局关于分级上的口舌和扯皮，多好。想想《德军总部》，动辄就换上个血肉模糊的贴图，每次你不经意察看敌人的尸首时都会误以为自己在逛生鲜肉副食品店，那感觉让你觉得自己活像一个不成熟的青少年。

游戏里的公路片

关键是，Gearbox最后把游戏做得很对味儿。很多评论征引《疯狂的麦克斯》（Mad Max，1979年的科幻片，曾被选为“史上最伟大的50部电影”之一）来同它相提并论，我要说《边境之地》根本就是游戏里的公路片，这一点在以前还从来没有人做到过。

瞧瞧他们塑造的这些人物：碎嘴好欺负的同型机器人Clap-Trap——你可以去查查字典这个词儿；戴着冰球面罩，嘴里呜呜啦啦就朝你冲过来的疯敌人。把它搁在好莱坞，这就是一部备受中产阶级青睐的B级Cult片。这种评价其实很赚便宜，如今的玩家不好满足，不管怎样他们都有办法来挑上两句嘴。然而Gearbox本身就不是什么一线大厂，虽然说宣传上和所有夸大其词的文案一样，号称具备65万3千种枪械，但不用多加思考你就能明白这个数字的浅薄之处：基于种类、功用性和最大42格的背包容量考虑，刨去那些补给品和防御性装备，你能够攥在手里的也就是那么区区十来把家伙什儿。拿这个数字和65万多比一比，你就能明白游戏里到底有多少枪其实不重要，你知道有很多就可以了。

（左下图）你看，Boss并不强大，强大的是每个人拼死也要刷到好装备的决心
（右上图）每名主角都有天赋树，看起来很唬人的
（右下图）只要用一个小伎俩就可以在第三人称视角下进行游戏，好处是可以一边打怪一边看红发美女







画风、玩法、射击手感以及那些来自《暗黑破坏神》的经典诱惑、来自《求生之路》的新潮设计……这其中总有一点能够让你满意

想通了这一点，那种在《暗黑破坏神》里没日没夜刷装备挑战极限的重负，也就此放下。除此之外，游戏还朝所有成功的可行性进行试探：倒地后挣扎着干掉敌人就能复活的设计明显来自《求生之路》；技能树的安排则可以让人们误以为它有着暴雪作品般的缜密。这也就是为什么我说它是个B级片的缘故：游戏很Console化，因此不会有PC键鼠操作那么复杂和激烈，手柄的键位绑定更是决定了技能树里只可能有一个主动技的奇怪设计。

假如这还不够说明问题，我可以告诉你人们发现了以往从未在类似游戏中出现过的奇妙Bug——装备的描述文字，基于其说明栏的大小，最多只能显示4行。而实际情况是，一些武器的属性说明往往超过4行，多出来的部分你将永远无法看到。在PC版本里，玩家可以通过修改初始化文件的方式来调整字体，从而搞明白那些不能算隐藏属性的隐藏属性到底都说了些什么。而家用机版的消费者只好吃鳖。好在游戏的素质上乘，不然这种只消做一个走马灯功能就能解决的问题多半会被好事的群众揪出来死咬住不放。这种风格据说还体现在剧情上，情节经过了不少删减和取舍，因此很多前后承接交待得不清不楚。最早的故事里悲剧遍地都是，给你交任务的NPC像不值钱的狗一样，因为剧情需要而死去；而现在人们看着这些卡通仔，只想去捡更多的钱、更多的枪，只对接近属性和数字上极限的无限可能感兴趣。

嗯，射击手感

所以，我那些注重设计，对游戏中的技能安排有着近乎变态的严谨要求的朋友们，都欣然接受了《边境之地》。当问及原因时，他们的回答是：射击手感。这是一个很玄的东西，但是Gearbox在制作《兄弟连》时就以射击手感好而知名，尽管那是一款注重小队战术、即便你不怎么开枪也能过关的游戏。

据说很少有原创作品能拥有令人满意的射击感——不谈Epic、id、Valve这些就是吃这碗饭的公司。因为手感不是说你调调数值、定义一下伤害就能成事（又不是在中国做网络游戏），它牵涉到程序、动画、游戏设计、模型多方面的协调，以及不厌其烦的调试和修改，还有入骨三分的钻研劲儿和认死理。大部分作品只能调出一个大概来，玩家多半会觉得还行，但又自忖哪儿不大对劲，可还就是说不上来，只好被钻了这个空子吃哑巴亏。只有当他们玩到真正对劲儿的游戏时，才会恍然大悟：原来这个比那个好。你能指望这些人的表达也就到这个地步了。

就是这样一个不能被量化的部分，Gearbox牢牢抓住了，穷追猛打，哪怕Randy Pitchford又大梦初醒，受了什么高人指点，再去跟他的制作团队瞎折腾，你还是会在感恩节档有个《边境之地》，算是惊喜。P





（左图）没错，爱的就是这个Style
（下图）那些小Bug基本上无关紧要，因为那些吃着瘪将它打通关的人根本就不在乎

关于游戏零售业的下一步

从XBLA到App Store

有一点我们都心知肚明：PC单机游戏已经面临即将死亡的边缘。在游戏主机上能够大卖特卖数百万份的游戏，在PC上的销售能够达到100万就很不错了。



零售市场渐渐缩水的同时，网络正版下载却风生水起。从XBLA到App Store，到Steam，他们并没有死乞白咧地和盗版用户对着干，他们只是服务好正版用户而已

■上海 Tiberium

我最近在玩一个XBLA游戏——The Dishwasher: Dead Samurai，主标题翻译成中文很有些喜感：洗碗工。它硬派的手感和极度风格化的画面让我一上手便惊喜不已。在XBLA上，这游戏卖800个微软点数，如果换算成真实货币，刚好价值10美元。相较于大型游戏49.99或59.99美元的通常定价，普遍价格在8～12美元的XBLA游戏要划算得多，制作也不怎么差。

XBLA上不光是小游戏公司制作的小游戏（小也是相对的，一个XBLA游戏普遍体积都在几百MB），还包括老游戏的高清版和重制版等等。比如《忍者神龟》就有街机版本的高清化，以及用3D引擎重新制作的版本。在大型游戏的开发成本已经攀升到数千万美元的今天（GTA4和《现代战争2》开发成本已经上了9位数），利用微软提供的开发工具XNA制作一个低成本游戏，凭借创意挣钱，已经是很多小型游戏开发商的最佳选择。XBLA提供了一个小型公司生存的样板，那么，我们要问一个问题：这些是否能拯救已经濒临崩溃的PC单机游戏市场？

新希望

有一点我们都心知肚明：PC单机游戏已经面临即将死亡的边缘。在游戏主机上能够大卖特卖数百万份的游戏，在PC上的销售能够达到100万就很不错了。就连RTS这种几乎是无法在PC以外平台上运行的游戏，其主机版的销售情况都开始比PC版好。《汤姆·克兰西的末日之战》这个很“雷”的RTS游戏在主机上轻松卖过了150万，而堪称2007年最大力度的作品《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command & Conquer 3: Tiberium Wars）的PC版至今恐怕才勉强超过这个水平。这款游戏的主机版倒是卖得很快，有数据显示，在C&C3发售后的一个月里，其PC版仅仅卖了十几万份，主机版反倒出货30多万套。

还有另外一个事实：许多PC厂商视作救命稻草的DLC增值服务，事实上并没有阻止盗版的蔓延。一个最典型的例子就是《辐射3》，它陆续在Xbox 360、PC和PS3上推出了5个付费下载的DLC，包含一系列新的任务和装备。然而在PC上，这些补充包可以很轻易地下载到。PC游戏的固有机制决定了它不大可能对补充包进行加密设计，玩家只需要简单地把文件提取出来放到网上供人下载即可。《辐射3》DLC所需要的升级补丁也没有验证游戏是否正版的过程，这多多少少说明了Bethesda Softworks本身对PC版放任自流的态度。

最近的例子就是刚刚发售的《龙世纪——起源》（Dragon Age: Origins）。事先需要在各大零售商处预订才会赠送的特别下载装备居然被玩家轻易“猜到”了下载的地址，只需要很简单的步骤便能把这些豪华装备应用在自己的游戏里。这不知是BioWare本身的失误，还是他们根本就不在乎。

这么多的事实说明，DLC并非是能够指望的鼓励玩家去购买PC正版的手段，相比而言，更加轻松更加便捷的销售模式更接近真理。我们下面要把眼光转向几个目前在业界非常热的销售模式，没错，我说的就是App Store和XBLA。



我们都在指着它呢

毋庸多言，苹果的App Store模式如今在数码和软件业界已呈横扫之势。前段时间苹果刚刚自豪地宣布，App Store的应用已经突破10万大关，其中游戏占很大一部分。虽然其中大部分游戏都是设计简单粗制滥造的产品（好吧，我们承认在哪个市场上不是如此？），但少部分精品却为开发者创造了喜出望外的利润。网络和新闻媒体中流传着很多业界传奇，诸如“失业程序员利用业余时间编写的游戏在App Store上获得了几百万美元的收入”，但是其中有一点：It's all true。App Store极低的进入门槛和苹果公司相对很低的分成几率，使编写App Store软件成为非常有效益的“产业”，毕竟苹果还有那么大的用户群。用有限的成本获取较高利益，这种事情谁不干？相对于传统游戏极高的进入门槛而言，App Store无疑成为有创意但无资金的个体游戏人极佳的发挥舞台。

当然除了个人，现在不少大公司也掺和进来了：EA在App Store上推出了iPhone版的《红色警戒3》；Namco宣布在iPhone上推出PSP版《皇牌空战X》的续作《皇牌空战Xi》；在这件事上先行一步的是世嘉，在App Store运营没多久就推出了《超级猴子球》这个iPhone游戏……在传统掌机游戏的产业链中，刨去广告、渠道、物流、零售费用，游戏厂商最后获得的实际上只有游戏销售总收入的10～20%。而在App Store里，你不用操心任何广告和额外费用，就能获得70%的分成，并且面对几千万的iPhone用户，这难道不值得重视么？



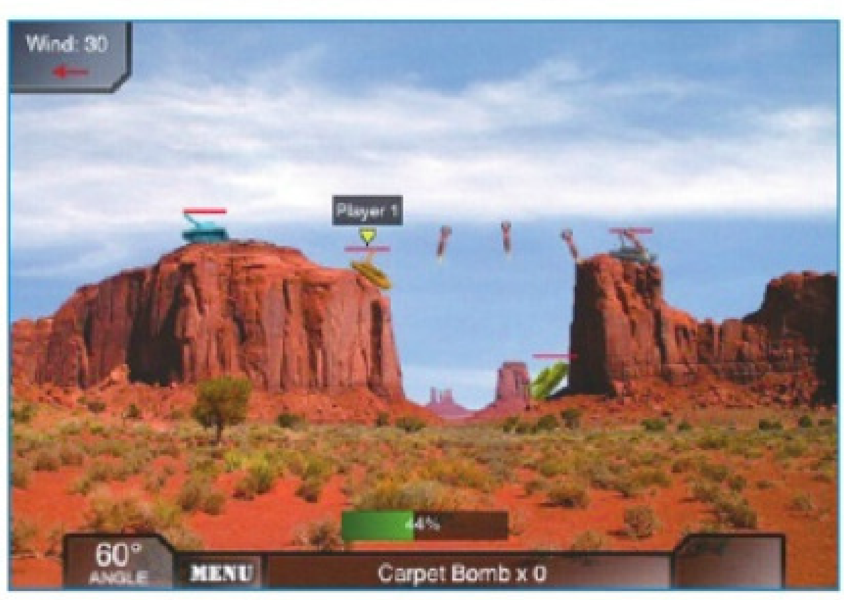
（左上图）这就是《洗碗工》，看Logo就知道硬派得不行
（右上图）有了这真金白银的App Store，Jobs就如同头顶了青天
（右下图）《洗碗工》手感真出色，掏出10个美刀我服了！



iPhone不是没有盗版的存在。已经破解过的手机便可运行盗版游戏，但是这个过程对普通用户而言，实在太过麻烦了些。只要有网络的地方，用户便可随时随地地购买、下载程序，而且对美国用户而言，平均只有几美元左右的一个游戏，何必花那么大力气去找免费的？而且大多数游戏都有免费“试玩版”供用户试用，如果感觉良好再买收费完全版即可。这样优势的发布渠道，无怪乎苹果信心十足地宣布，新一代iPod Touch是一款优秀的游戏机了。

在看到App Store的巨大成功后，各大手机厂商纷纷跟风推出自己的应用程序商店。在游戏方面，值得一提的是SONY的PlayStation Store。然而PS Store目前极为不完善，诸多Bug让玩家望而却步，游戏的零售价甚至也和PSP游戏相同（好歹我去买个零售版还有东西在手上！买个网络版算什么？），用户不满是自然的。没有对手，App Store仍在高歌猛进当中。









（左上图）是的，这就是XBLA版的《毁灭战士》，由此你可以了解到2006年XBLA游戏的水准与今年是多么不同
（左下图）用DLC反盗版？群众纷纷表示影响不大
（右上图）这个App Store软件5个月内为其编写者赚了80万美元
（右下图）OnLive在线游戏，真是火星一般的技术

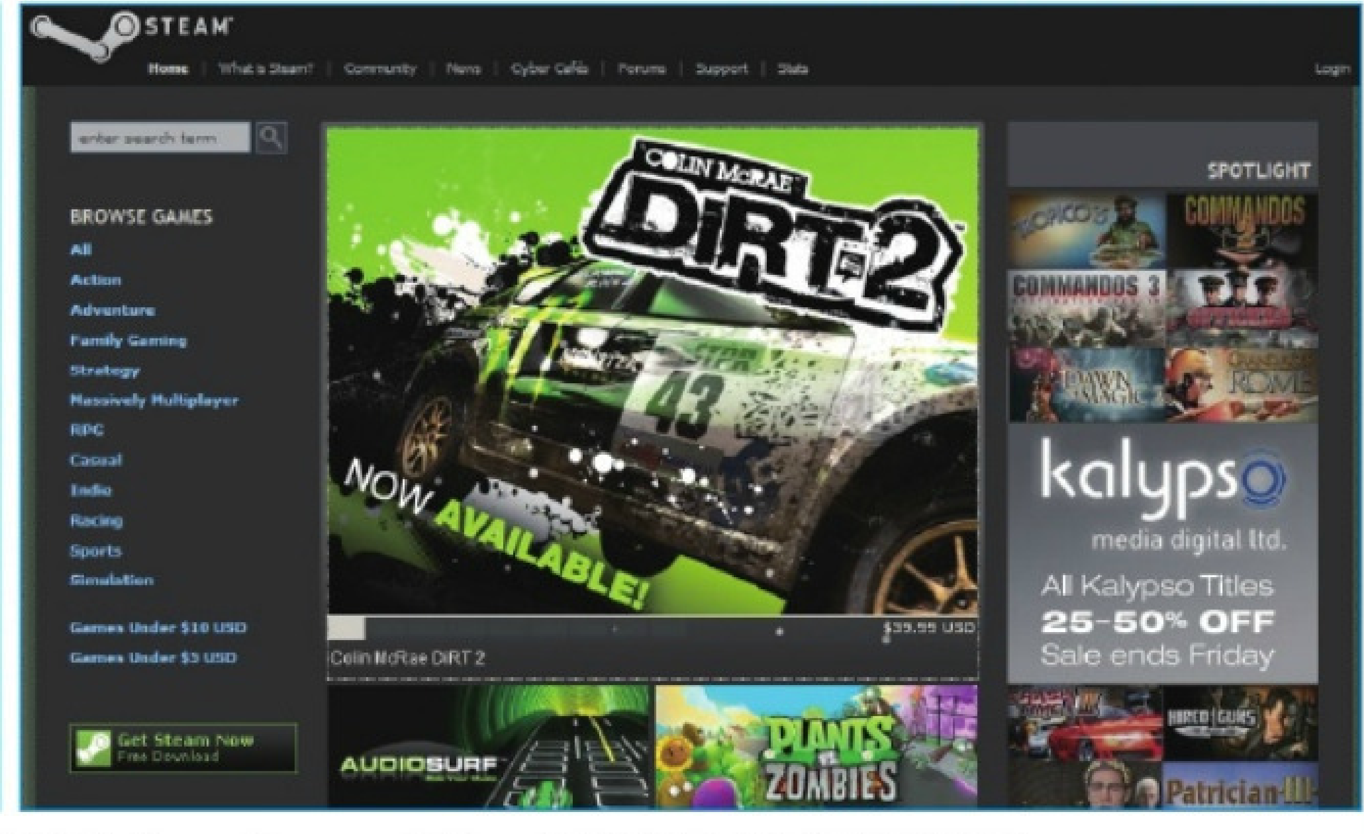


（上图）PlayStation Store有很多自身的问题，SONY的PSP Go把PS Store作为卖点之一，但PS Store目前远未完善，许多人戏称它为"PSP滚"

（下左图）EA也开始对它的游戏反盗版采取放任自流的态度?

（下右图）微软一直在LIVE上封杀改机玩家，因为除了卖出一台游戏机，微软从这名玩家手里什么也得不到。PC游戏的前途也许同样，那就是封闭的面向正版玩家的可靠服务





微软你好，微软再见

我们开始就提到了XBLA，说到XBLA，就不得不说XNA。正是XNA造就了XBLA，正是因为XNA这个微软极力推广的低成本且极易用的游戏开发工具，才创造出了如今火热的XBLA。如果说App Store是个人低成本游戏的舞台，那么XBLA就是低成本游戏公司的舞台。不需要太高代价就能做出一款看上去不赖的游戏在XBLA上卖美元。相对于App Store的创意决定一切，XBLA的游戏更加接近于传统游戏的概念，包含各种元素，创意不是一切，好玩也得好看才行。诸如《洗碗工》或Castle Crusher这种极度风格化的作品在XBLA才是大热。当然，不能不提到今年在PC上被热捧，去年在XBLA火爆的创意游戏《时空幻境》（Braid）。这游戏如果像它之前开发日志里所揭示的那样画面简陋，恐怕是断然不会取得这样的口碑的。

和App Store同样封闭的发行模式为XBLA带来了几乎没有盗版的优势。XBLA里游戏公司和微软的分成比例尚不清楚，但得益于微软对LIVE的极力投入和完善的网络支持，XBLA呈现百花齐放的态势。事实上PC游戏指望的DLC盈利模式在LIVE上才能实现；像之前所提到的《辐射3》，在LIVE上如果买齐5个DLC，花出的费用已经超过了游戏本身的售价。新的付费内容、XBLA游戏以及其他许许多多的内容，还有万恶的网战付费，LIVE本身很挣钱，这就并不奇怪了。

重要的是发行模式

说了这么多，其实我并不是在讨论小游戏是不是PC游戏的下一步，而是想说，PC游戏应该走出目前零售物流的发行模式了。人们并非不愿意花钱买游戏，而是当免费获取游戏比收费的更加便利快捷的时候，谁会选择收费？一个很有喜感的例子是，当年EA发行《孢子》时，由于网络验证服务器和验证机制有问题，购买了正版的很大一部分玩家无法正常游戏，那些在网上下载的玩家却能用破解补丁轻松玩下去。正版玩家愤怒地挤爆了官网——当付费的同时却没得到更好的服务，谁还愿意付费？这些事例在后来导致大游戏厂商纷纷放弃复杂的游戏加密机制，厂商认识到花大价钱研制加密机制还不如提升正版服务质量。这里走的最极端的是育碧软件，他们的游戏取消了一切正版验证机制；《龙世纪——起源》也很有趣，绕过序列号验证的方法居然是在任务管理器中结束验证进程……

在这里我们不得不提到的PC网络上的游戏发布系统，没错，我说的就是Steam。我认识很多为了网战而愿意在Steam上花高价买国外正版游戏的国内玩家。Steam统一的发行管理系统如同App Store和XBLA那样，减少了玩家的购买门槛，同时可以享受到正版增值服务，相比零售游戏价格也更加低廉，对厂家对玩家都是双赢，难怪现在Steam也如火箭般发展壮大。

说了这么多，其实结论很简单：玩家想要的只是方便简单快捷地玩游戏，正版盗版之争反而不是那么重要，为了一个好游戏玩家是情愿掏钱的。国内厂家或许出于无奈采用了极端加密手段，其实是抬高了门槛，不愿意费力的玩家会选择放弃，不愿意出钱想玩到的玩家，无论如何都能找到玩到的方法。在这里我不可避免地想到了那个现在被炒得烂大街的概念：云。游戏的云发布或许才是未来的方向。考虑到OnLive这种现在看起来神乎其神的"服务器—客户端"游戏模式，未来的游戏业界势必如同音乐界、出版业那样发生翻天覆地的变化。但无论怎么变，越来越方便的游戏方式是大势所趋。至于费用，我愿意出一个合理的价格，你呢？ P





从图像技术角度来说，比起前作MW2并未有实质性的突破（当然DX10还是不太一样的），Infinity Ward一向懂得好钢用在刀刃上，在不同的场景突出不同的细节，以求加强情境的效果

情随景生的战争

西伯利亚的风雪震天呼啸着。在雪的迷雾中，一名全身包裹着白色军服的俄罗斯士兵正小心地提着枪，开着略显刺眼的灯光搜寻我的踪影。而我却早已潜伏至他的身后，捂住他的嘴巴将匕首刺入温暖的脖颈……

■上海 S.I.R

这并不是一部经典的冷战电影，而是年度FPS《使命召唤——现代战争2》中的一个场面。这部所谓的互动大片，将潜入战、反恐行动、军团作战结合成一个无比宏大的故事，带给你极高的娱乐性，以及激情与震憾。这么说吧，相比他的前作《使命召唤4——现代战争》，MW2不仅加快了节奏，也用更多戏剧化的场面去挑逗玩家的情感。

死亡压迫

整个CoD系列引以为傲的“互动电影”，在MW2的第二关便凸显出来。你要与前作主角“肥皂”（Soap）两人潜入哈萨克斯坦，从悬崖绝壁的一处猛然跃向对面的斜坡，并用登山工具死死抓住冰壁；鼠标收放的瞬间远比射击更具临场感，这就是MW2里生动的令人惊喜的桥段。

这部长度只有五六个小时的“互动电影”，几乎所有重要场面都采用了这种封闭式的体验，在二次游戏时，你很清楚玩法不会发生任何变化，仅仅是为体验其定式的演出特效而操作鼠标，去触发既定的演出脚本——这正是构成电影感的重要手段。这种手段本身并无好坏可言，但“导演”可以决定互动的方向延伸向何处。如果说很多游戏开发者担心，电影化之后会让游戏流程单调，没有发挥空间，那么MW2大概本来就不希望打破电影式的结构（甚至是有意靠拢，这从其所“挪用”的大量电影桥段来看十分明显），其互动手法也侧重于加强“电影”的感受而非颠覆。

当然结果是，作为“电影”它已经相当不错了，它体现出了这一类“互动电影”独有的特色——死亡压迫感与情境、操作的结合。

险象环生

MW2的经历令人着迷于意外。面对AI很低的敌人，难度全凭借人海、弹幕、刷敌地点繁多与自杀式攻击来体现，操作上也不设置过多的战术动作，这让你意识到，敌人无法以理智和技巧来对抗，死亡是难以预料的，胜利则有运气因素。这就是战场的混乱与无序，就像电影《黑鹰坠落》一



样，随时准备接受死亡——这已经开始为后面的戏剧性场面做铺垫。

在Second Sun与Whiskey Hotel这两关里，你操纵的游骑兵从直升机中走出来，核弹在上空爆破后华盛顿已是满目疮痍，中士带着你一边找寻生者，一边扫荡敌人。在行进过程中你获知美国正准备放弃华盛顿，进行大规模空袭。为了阻止这件事，必需在与敌人对抗的同时争分夺秒。游戏设置了空袭这个情境，就像一把火，在求生的同时，又激起了想要传递胜利消息的感情。中士最后两手点燃信号棒，几乎是飞奔上酒店顶层时，你也燃起了自己的信号棒拼命挥舞。看到空中的战斗机呼啸而过，你的幸存感和喜悦开始爆棚，你或许可以暂时忘记这是《勇闯夺命岛》里的一幕……

游戏最精采的地方出现在临近终盘时，指挥捕捉Makarov任务的Shepard将军任务完成后把你和Ghost一枪一个给崩了，你的心情跟着摇曳的镜头开始翻滚。之前，你为了守住Makarov电脑的资料，必须在数分钟内抵挡一波又一波围剿的敌人，可谓惊心动魄，付出了无数次生命的代价。像狗一样终于逃出生天，却没想到一发火箭将你轰倒在地……（第一次由生入死的转折）。视野从黑又转白，眼前却还是一片模糊时，看到Ghost拼命拉你起身（再度的幸存感），却不看清眼前的敌人，只能胡乱地对着枪林弹雨扫射，几乎是凭借着本能在求生。最后画面一转，Ghost扶着你缓缓走向来迎的美军飞机……背景响起了悲壮的音乐，终于要从死亡的压迫中解脱了？不，接下来才是最终结局（第二次由生入死的转折），充满讽刺意味。

两次生与死的反复就是生存感的拉锯，这与所有的CoD式桥段都不一样，“幸存”的快感不见了，只有被玩弄，只有被火烧……

细节渲染

回味MW2，剧情的细节加强了情感的深入。MW原作只有过场动画、正式关卡，交替往复。到最后几关才开始出现主视角剧情，直到结尾击毙俄罗斯匪首，情节体验达到高潮。

在MW2的Of Our Own Accord一关，玩家置身于美军防空洞中，四处都是伤员，时不时会有爆炸的震动。简陋的休息室里，电风扇不停地吹，风扇上的带子也在飘动，仔细望去，还可以看到空气中的尘埃飞散着……至少有5分钟时间，你和枪枪枪无缘，先要体会一遍悲惨的末世气氛。玩家慢慢走出防空洞，才发现成为废墟的华盛顿，炮火几乎将整个城市照亮。

Second Sun里的华盛顿，又比之前更进一步。当你与中士逃入一幢办公楼，发现有半面墙已经完全消失，外面下起了暴雨，划过夜空的闪电照亮了室内惨烈的战斗。当然，更能让你意外的还是千钧一发的小细节：在哈萨克斯坦的绝壁上如此，在巴西的最后逃亡中也是如此。

CoD的一贯作风，是从经典电影中寻找“Intertext”（互文，不同作品间文本的互相吸收与转化）的素材，MW2要说有什么原创的东西，那很可怜，因为它简直是在向经典好莱坞电影“致敬”。监狱里的澡堂与《勇闯夺命岛》如出一辙，敌人的配置也同样居高临下，占据有利地势；信号棒那幕与《勇闯夺命岛》虽不一样，情境却十分相似；华盛顿直升机坠落后，你负伤躺在机身残骸中，弹尽粮绝，身旁大兵扔过来一个弹夹后被爆头而死，在《黑鹰坠落》中也能找到原型。MW2的结尾甚至是对MW结局的致敬，这种致敬延续到MW3也许会被骂到死，但在MW2里绝对安全。

互文手法实际上是在偷取电影的情感，只要在游戏里没有实现过就不乏新鲜感——看过《勇闯夺命岛》的影迷，在点燃MW2信号棒时，一定感到自己化身为尼古拉斯·凯奇——电影化游戏本是一种爆米花艺术，把你深深吸入无法自拔，随着它的情节感情流露是一种上等的本事，没有真切和廉价之分。

当你扮演Soap奋力从身体里拔出匕首，用它击毙将军的那一刻，所有的情感是否如奔腾的河水无法停歇？嗯，也许你静下心来会感到太煽情，可在当时你就是那么难以自拔。P



（右图）那些被细致刻画的破碎的冰壁一直在诱导你的恐惧感，但又在喧宾夺主前适可而止

（下图）总有些小细节让你感到意外，而无数“致敬”通过巧妙微妙地处理，并没有给人抄袭的感觉





阳光、绿草，花园、别墅……你也许开始想，为什么美国人民不能享受一个安静的下午，为什么美丽的花朵要被无情的铁甲碾过……嗯嗯，很好，你上当了……

既爱且恨的主旋律

话说我有个臭军迷朋友，他曾经十分担忧地对我说，要是我们和美国人打起仗来，我该怎么办啊！是啊，我也觉得这是个棘手的问题……

■上海 古留

这些臭军迷，他们看的电影是《黑鹰坠落》《勇闯夺命岛》；他们玩的游戏是《彩虹六号》《闪点行动》；他们邮购的是M4的战术导轨和AOG瞄具。我想象了一下，这些人要是和正儿八经的美军对上阵的话，讽刺的尴尬之后的确是这个问题，他们该怎么办啊？！一般而言，我们已经不管这些个事情叫做文化侵略了，而叫作意识形态输出。而且还不是美国人乐意输出的，面对中国成百万的盗版用户，他们恨得牙痒痒。即便如此，美国式的主流文化还是渗透到了我们生活的方方面面，还是以一种令人憧憬的形象，真可恶。

狗血情怀

其实也不能全怨美国人，他们本来就没打算树神坛、立牌坊。只不过美国的文化符号很方便地帮其达成了这一目的，就像缠头巾的大胡子多半带着炸弹、操哥伦比亚口音的社会人士一准有货、中国人只会说广东话一样，美国的打仗片儿一定就荡气回肠、火爆刺激。内行的眼馋那些个世界上最先进的军事装备，外行的特别感冒铁血兄弟战士情一类的狗血剧情。掺杂了这些个玩意儿，再有想法的东西也变得好像夹带私货，更别说在此之前还有万众瞩目翘首以盼的压力在。这种前提下，你要我对《使命召唤——现代战争2》有个客观的评价，本身就不是一件客观的事。

说实在的，我挺不待见那些个续作，哪怕并非狗尾续貂，也少了一份惊喜和意料之外。要是哪个家伙提前发短信给行将下班的你，说有人在家偷偷给你开了个惊喜Party，还有从蛋糕里蹦出来的小丑，那他肯定是没被邀请。这种破坏力使你在打开房门，漆黑一片地拧开电灯之前，都给人平添一种必然的使命感。坊间为了图省事命名的《使命召唤6》就好像那些个一脸欢欣的亲朋好友，期待着你又惊又喜的表情，而结果你只好苦笑两下挠挠头一样。

更糟糕的是，群众知道这个游戏备受关注，于是他们需要另外一些能够让他们备受关注的东西。好比说你在2003年可以到处跑来跑去，问大家：嘿，你们听说过一个叫做《使命召唤》的游戏么？并享受传道般的快感，咧着嘴一副“我没推荐错吧”的笑容，看着其他人也臣服于这个游戏，和你一样被震惊、被打动。

这挺好，从某种角度上而言它是一种分享。不过现在，你还到处跑来跑去，还没问呢，刚说了一个“嘿”字，对方多半就打断你：“幽灵和小强死了，将军是叛徒！”然后哇哈哈地怪笑着跑开。这就很烂，根本就是低级趣味以及心理扭曲。为了照顾那些到现在为止还没有玩到游戏的读者，不管什么原因，我得补充一下：幽灵和小强是游戏中你将操纵和最为喜爱的两个主角，而Shepard将军的确是个两面派，顺便一提，囚犯编号627就是系列招牌形象大胡子Price，而游戏的最后则是他和前作的菜鸟“肥皂”联手再度演绎MW末尾的濒死一击。请原谅我不能再说下去，剧透可不是什么值得骄傲的美德。

Wow点

是的，没错，出到二代了，系列也经历了六作。品牌效应不言自喻，

市场的后续竞争力更是不容置疑。然而你一定会觉得失落，仿佛少了些什么。相信我，即便是制作组Infinity Ward也是这么想的。前作无疑是一大进步，一个大胆的尝试，一次成功的冒险，就在所有人琢磨着是不是又要来一遍奥马哈登陆，或又是哪部二战大片的再现的时候，你我有幸目睹了他们是如何呈现一个凄绝而幽谧的普里皮亚季，如何把长时间来在第一人称射击游戏中奉为精髓的狙击战表现得如范本一般。就好像他们在初代的《使命召唤》中锐意创举的那样，用天空盒下飞掠而过的几道简单粒子，就让玩家身临其境般地感受到了炮击下的斯大林格勒。

谁都知道再也没有普里皮亚季了，再也没有斯大林格勒了，再也没有《拯救大兵雷恩》了，再也没有《兵临城下》了……然而，嗨，你猜怎么着？有《007》呀，有《勇闯夺命岛》啊，有《精锐部队》！我得说这的确是个不错的办法。在制作这种3A大作的时候，我们假如有余力，通常会挖空心思安置一两个“Wow点”，也就是玩家看到了以后会瞠目结舌，流着哈喇子情不自禁地“Wow”那么一下子的场面。没有什么比知名电影的标志性场面更能让人引起共鸣和认同感，所以这就有了雪地摩托追逐、单兵潜水器和USS达拉斯号潜艇（也就是《猎杀红色十月》那艘）擦身而过、巴西巷战和夺命岛监狱浴室对决……假如你还不够爽，这儿还有半是炒作半是实验性尝试的俄罗斯国际机场屠杀，原型是日本赤军在以色列特拉维夫机场制造的恐怖事件。虽说事前煞有介地声称“可能引起玩家极度不适”，媒体铺天盖地的宣传，一小部分别有用心的人士还剧透个干净，很多人在玩到这儿时已经没有制作组所期望的那种震撼感，不过没关系，这正是MW2赖以招徕群众的卖点：你可以说这是基于现实的一点点天马行空和艺术夸张，也可以说这是满嘴跑火车的胡编乱造，愿者自取。

正因为这个大前提，我倒是十分欣赏诸如乔治王子县反攻和保卫华盛顿的关卡，奔走在汉堡王和两层花园小洋房间，在周末带着欢蹦乱跳的大狗洗车的前院，藏身于贮藏着割草机和有机化肥的车库里，同那些该死的俄罗斯人干！多么地富有美国式的主旋律精神！这个时候，你多少会理解那些臭军迷的进退两难，就是这个，你所领略到的“为了美国”精神，那种大义凛然的保家卫国和国家荣誉，你再扪心自问，要是我们和美国人打起仗来，该怎么办？怎么办！



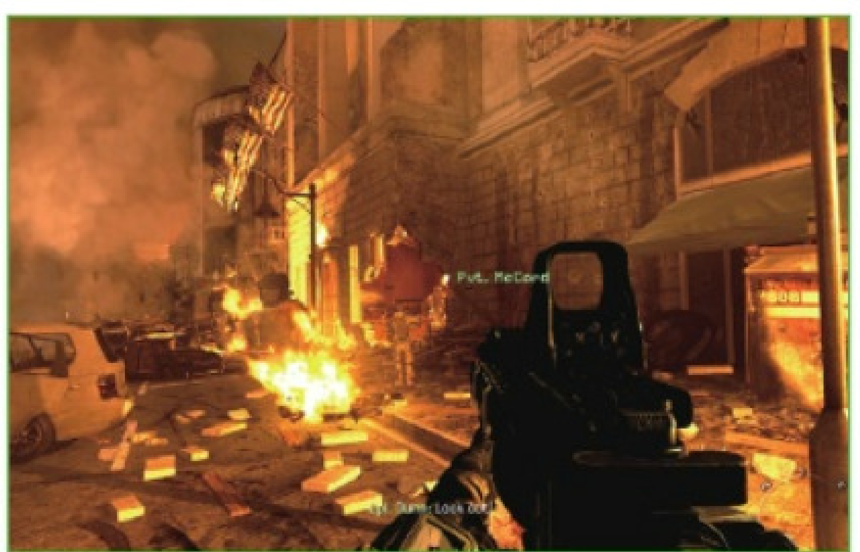


既爱且恨的主旋律

这其实都还不算最扯淡。《幽灵行动》最初的故事是墨西哥从反水的军事部队那里搞到了美国人的大量坦克，不知道哪根筋不对了，试图进攻美国本土，居然真的成功了。在M1A1阿布拉姆斯主战坦克对轰的背景下，事态最后发展到了总统拿转轮航炮轰下来袭的战略导弹拯救全世界——没错，就是拯救了全世界，别问我为什么——的局面。当然，以上你只能在饭桌上以“人肉宙斯盾”的笑话这种形式从制作组内部听到。所以，对于为什么俄罗斯那么轻而易举地就买了个蹩脚阴谋的帐，还把白宫都占了这个问题，其实没必要深究。

重点在于，首周发售就入账5.5亿美元，挣钱好似拉稀一般，更妙的是趁你就要对续作感到厌烦的时候会有个Treyarch来制作奇数代。这就好像名角亮相前的丑角暖场，质不保量的奇数代一下子就能让人们对Infinity Ward制作的偶数代信心倍增。更何况，他们明白第一人称游戏射击的真正卖点其实在于多人游戏部分，于是除了前作备受好评的网战升级，还加入了合作闯关，勾结了Steam平台。一系列的欲擒故纵，这么个老谋深算的游戏，你得承认，不管MW3的故事会搞成什么样子，你都会乖乖地去附和这段主旋律。P

（左上图）保卫华盛顿，游戏中的一个煽情高峰
（左下图）被炸烂的白宫值得你为它送命
（下图）一片狼藉的街道，破碎的国旗一直在提醒你：为了美国，为了美国……





推动MW2的三巨头

同标准的美国大片一样，MW2并不具备生活真实与逻辑真实，但却具备让“一个不合理的故事变得扣人心弦”的艺术真实。从3个MW2核心人物的视角，我们可以重新梳理剧情线索。

■江苏 十大恶劣天气

好莱坞视觉影片的标志，就是故事粗糙、叙事简洁、镜头流畅，这也是《使命召唤——现代战争2》这部“好莱坞互动战争片”给我们最直观的印象。绝无冷场的临场体验，也许让你十指大动、大呼过瘾，当然也会忽略很多剧情的关键线索，不少人甚至指责MW2“剧本低劣”。快速的节奏、过场CG与关卡的割裂感也许妨碍了你去领会剧情，我们可以通过美军指挥官Shepard将军、俄方恐怖集团首脑Makarov与141特遣队精神领袖Price大叔的视角来梳理MW2的剧情线索。

Shepard将军

“5年前，我手下的3万名士兵眨眼间人间蒸发，整个世界都在袖手旁观。明天我们将不缺少志愿者和爱国者，我希望你明白这一切！”

在MW原作的故事中，中东恐怖集团首脑Al-Asad引爆核弹，瞬间吞噬了正在执行代号“震慑行动”（Shock and Awe）任务3万多名美海军陆战队员的生命，时任行动总指挥的Shepard通过监视器目睹了这一切。在接下来的时间里，恐怖分子活动日益猖獗，对核爆事件产生严重心理阴影的美国政府终于放慢了霸权扩张的脚步，海外基地纷纷被裁撤，美国的国际影响力日益下降。

一方面，Shepard本人是一个“美国精神”的原教旨主义分子，血液中流淌着保守、对抗、排他主义和好战性，他认为所谓的“民主”“自由”是世界范围内的普世价值，而美军就是让世人懂得这一“真理”的工具。面对美国军事影响力的衰退，Shepard实在是看不下去。另一方面，美军实力的衰退，直接影响到国内石油、军工财团的利益。当年肯尼迪遇刺间接加速了越战的全面爆发，同时也让军火集团捞足了油水。现在，利益集团也急需扶持一个鹰派人物来重振美国雄风。美国的政治和军事指挥体制决定了光靠一个野心家是无法发动全面战争的，现在，利益集团同Shepard一拍即合，他们在政府和军队中的利益代言人让Shepard“不是一个人在战斗”——在游戏大结局中玩家要面对的敌人——“影子公司”士兵，实际上就是由利益集团提供装备，由军方提供人员组成的编外特种部队，从他们的制服上甚至可以找到USSOCOM（美国特种作战司令部）标识，足以看到幕后黑手的强大。

Shepard的计划是与俄罗斯激进分子Makarov合作，借助机场恐怖袭击事件挑起美俄之间的冲突，以此来唤醒美国人的危机意识，从而扭转美军发展的颓势。作为利益交换，Makarov可以通过将机场屠杀事件栽赃给美国政府的阴谋，来激化俄美仇恨，从而让自己宣扬极端民族主义的恐怖集团登上政治舞台，进而获取俄国政权。

MW中，SAS部队成功干掉了Zakhaev，但却换来了Makarov这样一个让美国人更加头疼的新任匪首，Shepard不禁感慨：“我们认为自己是胜利者，但每当你放倒了一个敌人，他们都会找到一个更糟的来代替他。”派遣一名美国卧底（Allen）参与袭击，并且在明确严重后果的情况下依然给恐怖分子充当帮凶，这是MW2剧情争议最大的地方。如果对应Shepard的上述观点，就可以看到

消灭恐怖组织的最好办法不是干掉Makarov，而是向大众揭露其激进纲领的邪恶本质（通过袭击事件），使其彻底从俄国的政治舞台上消失。可怜的Allen就是听信了Shepard的说辞，从而成为了一个屠杀无辜平民的刽子手，最后被双方都涮了，丧命于Makarov的枪下，死后留下的尸体还作为了俄军出兵的借口。机场屠杀事件也使得美国彻底失去了国际舆论支持，甚至连北约盟国也对俄军的行动袖手旁观。

为了达成自己的野心，这场战争的规模和破坏程度必须是可控的，Shepard与Makarov也为这场冲突制定了如下两条潜规则：Shepard“配合”俄军顺利攻占华盛顿后，俄军不再扩大战争规模；双方均不使用核武器。

俄军之所以能够在美国本土攻势迅猛，将军在背后提供情报并误导友军部队的行动，是其中的主要原因之一。CIA和联邦储备局所在地——弗吉尼亚州遭遇袭击，美军仅仅是让游骑兵进入战区去营救VIP和保护重要情报，并不打算进行任何抵抗，从中就可以看出Shepard已经提前为俄军清空了进攻路线。游戏里大部分由美国提供的情报都不准确，基本上所有由CIA提供情报的行动里都有一个NPC会说“这则情报无从确认”，而且这些任务全都险象环生。

在华盛顿即将沦陷之际，Shepard计划派遣空军对首都进行地毯式轰炸，从而结束战争，并引发民众的复仇欲。尽管游骑兵在死战之后保住了首都，避免了白宫的“二次重建”，但Shepard已经窃取了美军的指挥权，就像过场对话中国防部长所说的那样：“无论你需要什么，将军，你获得了一张任由填写的空白支票。”

在达成目标之后，Shepard着手对这场阴谋的合作者——Makarov进行“斩首”。另一方面，在发现141特遣队已经接近真相之后，Shepard也开始了灭口行动，试图炸死在阿富汗古堡内的Roach、Soap和Price。他所提供的情报，也让在两个地点抓捕Makarov的141特遣队几乎全军覆没。Price和Soap一对老搭档上演绝地大反攻，最终使得Shepard死于兵器谱排名第一的“小李飞刀”之下，但可以预见的是，Makarov依然掌握着俄国，唯一获知真相的141特遣队只剩下了两名成员，并且已经沦为国际通缉犯，美俄战争依然不会中止。同时，利益集团必然会扶持一个比Shepard更坏的家伙，继续这场旷日持久的大战——就像Shepard当初的“名言”所说的一样。

Makarov

“复仇的欲望就像幽灵，它会占领所有触碰过的人们的心智，它的嗜血渴望从来就不会得到满足，直到最后一人倒下的那一刻为止。”

为什么一个十恶不赦的恐怖分子能够成为俄罗斯民族的英雄，煽动军队直接杀到美国本土，还笑到了最后（起码是在MW2的剧情中）？根据

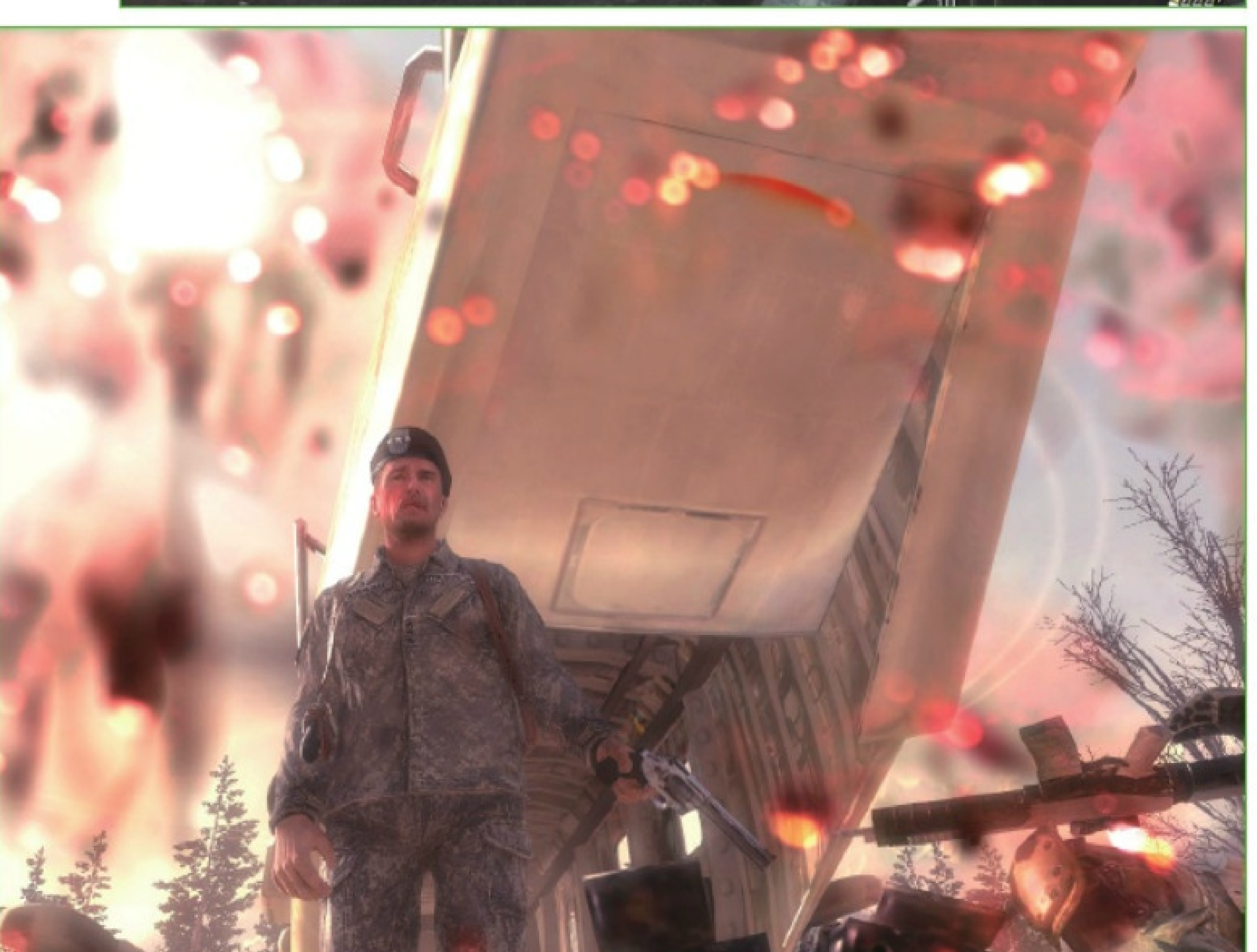


（左上图）Shepard计划轰炸即将沦为敌手的华盛顿，在停止战争的同时激化民意。尽管游骑兵部队奋力夺回了白宫，制止了轰炸，但不能阻止Shepard独揽美军指挥权

（左下图）当爱国主义变成一种邪恶的“美德”，将军什么事都做得出来

（右上图）**“Shepard什么时候关心过‘近距离空中支援’可能会误伤友军？”从游戏的一开始，编剧就为将军的冷血留下了伏笔**

（右下图）Soap用尽最后的力气射出“小李飞刀”，谁知道在Shepard之后，不会出现比他更心狠手辣的野心家呢















（左上图）Makarov的所作所为，让美国人意识到当初其实不应该干掉他的前任
（左下图）俄军对华盛顿的攻击，象征意义远远大于战略意义
（右上图）已经投入使用的ACS系统
（右下图）无论是机场袭击事件，还是华盛顿遭受重创，美俄双方的军事领导人都希望自己给自己制造一个"珍珠港事件"，以达成不可告人的目的

Infinity Ward公布的Makarov设定资料，我们会发现，这个嗜血狂魔真的不简单。

在成为恐怖分子之前，Makarov曾是一名前苏联军人。他毕业于伏龙芝军事学院（位于吉尔吉斯斯坦），担任前苏联红军98近卫伞兵师军官，苏联解体后成为了一名特种部队指挥官。在车臣战争中，欧盟调查团认为Makarov参与了多起种族屠杀事件，为了逃避审判，Makarov被迫离开军队，从此也对俄国政府和西方充满了仇恨。极端主义集团的首脑Zakhaev对Makarov的"才能"非常赏识，而Makarov的"知恩图报"，也使得他成为了集团核心层——"四骑士"的一分子。与Zakhaev出于狂热意识形态而进行的恐怖活动不同的是，Makarov更加注重现实利益，也更加具有政治头脑。在Zakhaev被SAS击毙之后，Makarov迅速获得了集团的控制权，并开动宣传机器，将Zakhaev塑造成一个为了反对西方控制而献出生命的"烈士"。在MW2故事开始处，Zakhaev的雕像被搬上了红场，整个俄罗斯高度民粹化，美俄关系重回冷战状态。尽管政府依然由温和派掌权，但危机已是一触即发，山雨欲来风满楼。

通过和Shepard的接洽，Makarov获得了一条快速获取俄国统治权的机会。他组织了对国际机场的袭击事件，接受了由Shepard派来的替死鬼——Allen（化名为Joseph）。屠夫们手持美制枪械、屠杀过程中全部说英语，一具CIA特工的尸体……一切已经无需太多调查和解释。尸山血海震撼了俄国人民，也震撼了国际社会。打了5年的民粹牌，如此令人触目惊心的惨剧，再加上黑金政治进行的内部煽动，于是俄国政府将所能调动的一切作战资源塞入运输机，对万里之外的美国东岸实施突袭。

俄军之所以能够无视美军强大的海空军优势，直接空降美国本土，游戏给出的解释是坠毁卫星的ACS吊舱被俄军破译，结果造成美方指挥体系从底层被彻底破坏。这里还是让我们来了解一下ACS究竟是什么：ACS全称Aerial Common Sensor，这是美军给空基、天基侦察设备（预警机、卫星）开发的一套探测敌军行动的监视设备，包括合成孔径雷达、电子成像装置、红外显示装置和其他一些必要的监测设备，2006年因为预算问题计划取消，2009年又重新启动，在MW2的世界观中已经全面投入使用。

ACS原本是以空基、天基方式对情报侦查活动的一种补充，即便其全面失效，军方依然可以通过陆基传统侦查手段获知如此庞大的空降行动。将俄军的突然袭击解释为ACS失效，也许只是MW2剧本作者们所玩的一个障眼法——今天我们在看到《独立日》中人类通过电脑病毒瞬间瘫痪了外星人的作战体系，肯定会哑然失笑，因为外星人使用的不可能是"瘟到死"系统。但在1996年电影公映时，几乎没有观众会产生质疑，因为电脑在当时不为社会大众所了解，它不仅仅是一种应用工具，更是一种让不少人膜拜的技术图腾。同样，正是因为ACS不为我们所了解，因此以此来解释漫天伞兵空降美国小镇、运输机呈铺天盖地之势飞来，以及燃烧的华盛顿等等视觉奇观，也变得非常"合理"。

Makarov煽动俄国对美国的袭击，从一开始就没有将其升级为全面入侵的意图，俄国的现有军力不足以通过海战、空战的方式，在美国东海岸设立登陆场，确保补给线之后对美国实施全面占领。从MW2的情况来看，俄军以轻步兵和BMP伞兵战车为主，并没有出现主战坦克，这是最为典型的

空降作战配置（当然漫天的K50/K52武装直升机是如何直飞美国本土，这只能留给大家脑内补完了）。如果不是Shepard提供情报，调开美军部署，国民警卫队足以抵挡这种规模的攻势。Makarov和俄军方高层都知道一旦美军缓过神来，空地配合下的反攻是俄军伞降部队难以抵挡的，因此俄军以最快速度直扑华盛顿。从中也可以看出这场战争的象征意义远远大于实际意义——这次突袭是一次政治宣誓，一次民族仇恨的宣泄，同时也是Makarov用于扩大个人影响力，从而问鼎俄国政权宝座的阴谋。

华盛顿的战事刚刚结束，Shepard就急于除掉Makarov，包括Roach、Soap在内的141特遣队士兵奔赴Makarov位于车臣的藏身点，虽然没有抓获这一匪首，但却获得了关于机场袭击案以及Makarov集团驻地的信息。Shepard杀死了Roach和Ghost，夺取重要情报，并且随即指挥“影子公司”士兵对Makarov大举进攻，Makarov侥幸逃脱，他清楚自己尚未获得俄军指挥权，无法与Shepard进行正面对抗，于是他将有关影子公司的情报提供给了自己最憎恨的人——John Price，借141特遣队之手除掉了心头大患。美俄战争两败俱伤，141特遣队几近覆灭，Shepard最终命丧黄泉，毫无疑问，Makarov是MW2故事的最大赢家。

Price队长

“历史是由胜利者书写的，历史是充满谎言的。如果他（Shepard）活着而我们死了，他的‘真相’会被记录下来，而我们的真相会被抹去。Shepard将会成为英雄。因为你要改变世界所做的只是一个好的谎言和河流般的鲜血。他马上就要完成历史上最厉害的谎言了，他的真相将会成为真理，但是只有在他最后活下来，而我们死去的时候。”

好莱坞模式的故事，通常都是反派的攻势一浪高过一浪，正义力量无从招架，在反派即将大获全胜时，一位全知全能的英雄会适时出现，并且带领大家上演惊天大逆转。MW2中的Price大叔正是充当了这样一个角色。

在古堡监狱中，Price重见天日。老骥无法伏枥，在Soap递上那把原本属于大叔的M1911手枪时，Price就已经知道，自己又将再次踏上了新的征程。在回到141特遣队之后，Price就有惊人之语：华盛顿战事正酣，Shepard要求141特遣队抓紧除掉Makarov，Price却给出了危机的极端解决方案——“在一个燃着大火的地方，最好的灭火方式就是来场大爆炸，耗尽空气中的氧气”。但Shepard对此却置若罔闻，任由华盛顿化为灰烬。将在外，军令有所不受，Price单方面切断了通讯，带领特遣队杀向俄国海军基地，劫持了核潜艇，朝华盛顿发射了一枚洲际导弹。正当美国政府认为蘑菇云会在首都升起时，位于近地轨道的空间站宇航员看到了太空燃起了“第二个太阳”。利用外太空的核爆所释放出的EMP（电磁脉冲），俄军的指挥系统被彻底破坏，重型装备无法启动，从而失去了战场的制电磁权，与由于卫星通讯受到干扰而乱成一锅粥的美军回到了同一起跑线上，双方士兵回到了短兵相接的原始状态。英勇的游骑兵部队一鼓作气，用轻武器打垮了俄方残军。看着四周冉冉升起的绿色焰火，白宫顶层的每个游骑兵，每个保卫首都的美国军人，每个幸存下来的美国人都知道，他们用自己的生命和忠诚，响应了“使命的召唤”，捍卫了自由的力量。

在彰显出众的战略眼光之后，Price也在141特遣队被将军暗算之后，表现出了他的义薄云天。为了干掉Shepard，大叔拿起了MW中获得的那部手机，拨通了被“影子公司”士兵追杀得走头无路的Makarov的号码，“朋友的朋友是敌人”，大叔此时的想法就是这么简单。在挂断电话之前，Makarov嘴上依然不依不饶：“你将会与他（Shepard）在地狱相见！”而Price如此回敬：“如果你先到地狱，那么带我向死鬼Zakhaev问好！”

获知Shepard的具体位置后，Price和Soap这两名幸存下来的特遣队员，决心不惜自己的生命，改写Shepard即将在历史上留下的惊天谎言。留下了悲壮的口头遗书录音，两名英雄义无反顾，踏上了“单程旅行”。

游戏的大结局并不令人意外，二人通力合作，最终将Shepard一举击杀，他们也付出了惨重的代价：Soap胸前中刀，不省人事；Price遍体鳞伤。俄国老朋友Nikolai驾驶直升机前来搭救，两名“通缉要犯”究竟如何才能重新举起正义的大旗，停止战争恶魔的肆虐，只有到MW3推出的时候，一切才能揭晓。P

注：本专题涉及的国际政治关系与军事冲突，均发生在MW2的架空世界中，与现实世界无任何关联。







（左图）Price队长的原型来自《使命召唤2》，连名字都一样
（右上图）Ghost很有可能就是前作Price的挚友Gaz，他的死也激发了大叔对将军的仇恨
（右下图）历代《现代战争》结尾都会出现的141特遣队合影，又有多少人能最后活下来……



创造《现代战争》的天才

导演杰森·维斯特

抛开了互动影视表现手法的《使命召唤》，也许就像一个常见的FPS那样只有可怜的单机模式。可是不用担心，我们还有Jason West，Infinity Ward的掌舵人与"导演"。

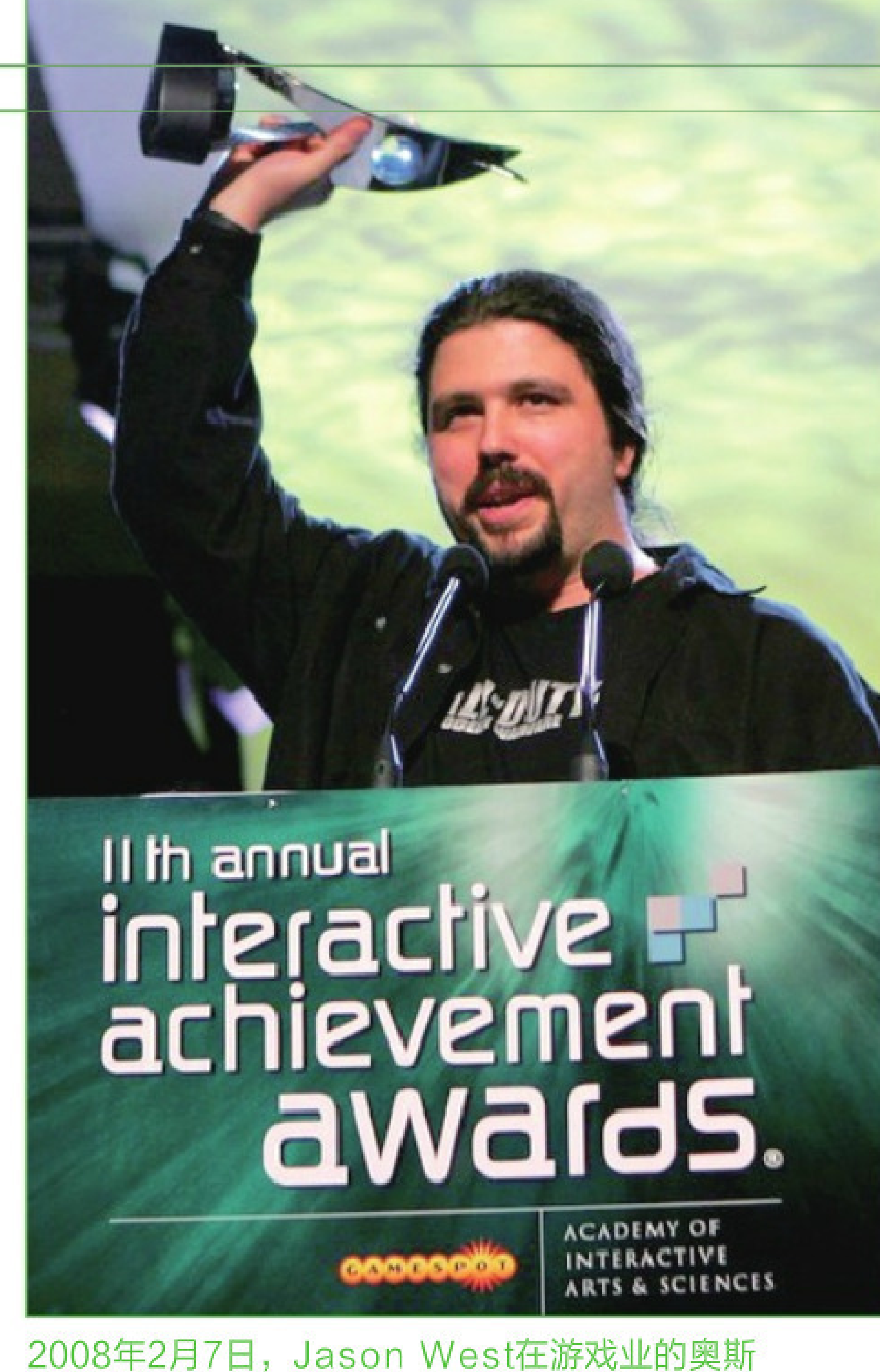
■北京 青峰侠

Jason West，Infinity Ward工作室首席技术官（CTO），CoD系列的掌舵人。这位大汉至今已在游戏业摸爬滚打了17个年头，他弘扬了"互动战争电影"的表现手法，从对经典战争大片桥段的机械模仿，到自成一派，仅仅用了5年时间。

从全能到一专

Jason的事业起点是THQ旗下的Paradign Simulation工作室。这是个典型的大包大揽，又无甚亮点的游戏开发公司，曾为N64、PC和PS2平台开发多个游戏，看看下面这些名字——《音速战机出击》（Aerofighters）、《天际决战》（Skies）、《F-1锦标赛》（F-1 WGP）、《印地大赛车2000》（Indy Racing 2000）……从动作、射击、飞行模拟到竞速题材什么都有，你就不难看出Jason是个天生的"全能型选手"。当然，基层制作人的日子并不好过，那时的Jason空有想法，却无法拥有属于自己的项目。

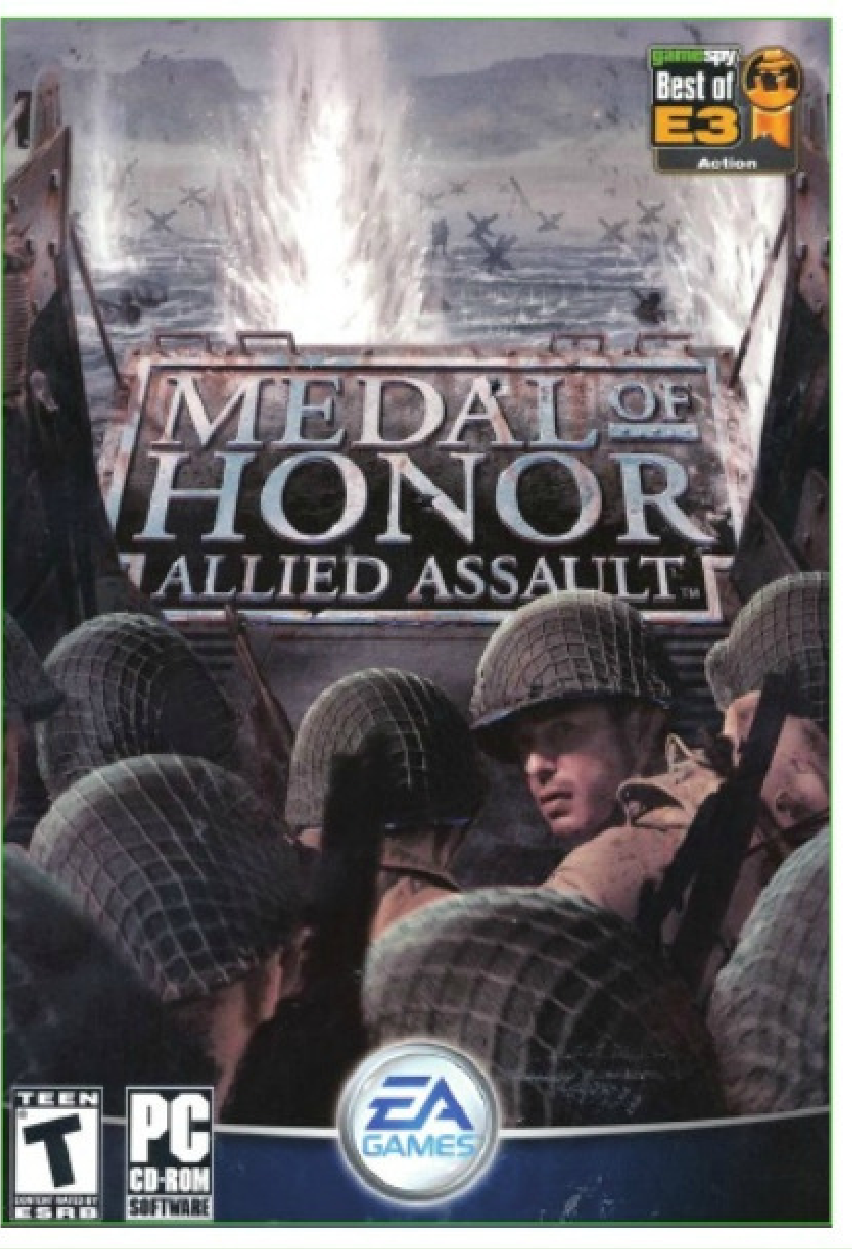
事业的转机出现在2000年底，2015工作室的老板Tom Kudirka将Jason请到了位于俄克拉何马州图尔萨（Tulsa）的公司总部，把《荣誉勋章——联合奇袭》（Medal of Honor: Allied Assault）的总设计师职位交给了他。实际上，MoHAA并不能算是一个原创品牌，1999年，DreamWorks Interactive（即后来制作过《魔戒》《荣誉勋章》《红色警戒3》等游戏的EA Los Angeles）在PS平台上推出过MoH的初代。当时的这款作品已经具备了一些"互动战争电影"的思路，意大利作曲家Michael Giacchino（代表作《谍中谍2》《星际迷航》）担任了MoH的配乐，《拯救大兵瑞恩》的军事顾问Dale Dye也参与了这款游戏的制作。这款外观粗糙的PS游戏让Jason迅速找到了整体设计思路，他与曾经参与初代制作的两位老前辈共同讨论游戏整体框架，最后确定将《拯救大兵瑞恩》的经典桥段改编为一款射击游戏。这个创意得到了EA高层的肯定，制作组获得了追加项目资金。



2008年2月7日，Jason West在游戏业的奥斯卡——第11届互动成就奖颁奖礼上代表《使命召唤4——现代战争》领取年度动作类游戏奖

Jason是一位靠技术起家的制作人，在他参与的早期游戏里，他的头衔一般都是软件工程师或工程主管。在2015工作室，和他搭档的是开发主管Vince Zampella，此君目前在Infinity Ward担任"首席创意官"（Chief Creative Officer）





无论是游戏的封面还是宣传资料，MoHAA都紧紧抓住玩家对"亲历奥马哈"的心理预期。是的，当你看到Miller中尉为了保护Ryan家唯一幸存的儿子的生命，在法国小镇的断桥前流完最后一滴血，此时观众的心中只有无尽的伤感。如果将你放入与画中人同样的时空，同盟军战士一道乘坐冲锋艇，登上奥马哈的滩头，穿行于与血与火的战场，在大雨倾盆中的法国小镇，与纳粹士兵舍命搏杀，这是何等的豪情？实际上MoHAA将近60%的关卡设计都没有脱离当时FPS的固定套路，但恰恰是"大兵瑞恩"的"互动时间"让游戏具备了强大的卖点，而且提升了游戏的品味。最后，EA获得了一棵新的摇钱树。

打破囚笼

在MoHAA大获成功后，EA希望2015能够快速将其形成产品线，《先锋之矛》《日升》《血战太平洋》《战地英豪》等等作品的开发任务，

Jason West 在Spike TV 2007电视游戏奖颁奖礼上，左边一位就是Infinity Ward的总裁Grant Collier



一个接着一个落到了2015的身上，制作群在长时间的重复劳动中疲于奔命。此时，一个“胜利大逃亡”计划在Jason心中酝酿。

2001年末，Joson率领2015工作室的22名核心开发人员集体出走，其中包括MoHAA的制作总监Ken Turner以及两名重量级的关卡设计师Zied Rieke和Todd Alderman，甚至连MoHAA的业务经理、系统总监都一同跑路。在投资人Vince Zampella的帮助下，他们次年在加州的恩西诺市（Encino）组建了一家全新开发公司，这就是Infinity Ward。之所以起这样一个名字（直译为“无限保护”），据说是Jason对EA“认钱不认人”作风的一种否定，他希望新公司就像它的名字那样，成为无限创意和无穷乐趣的守护者。这样，一个全新的自有品牌《使命召唤》应运而生。

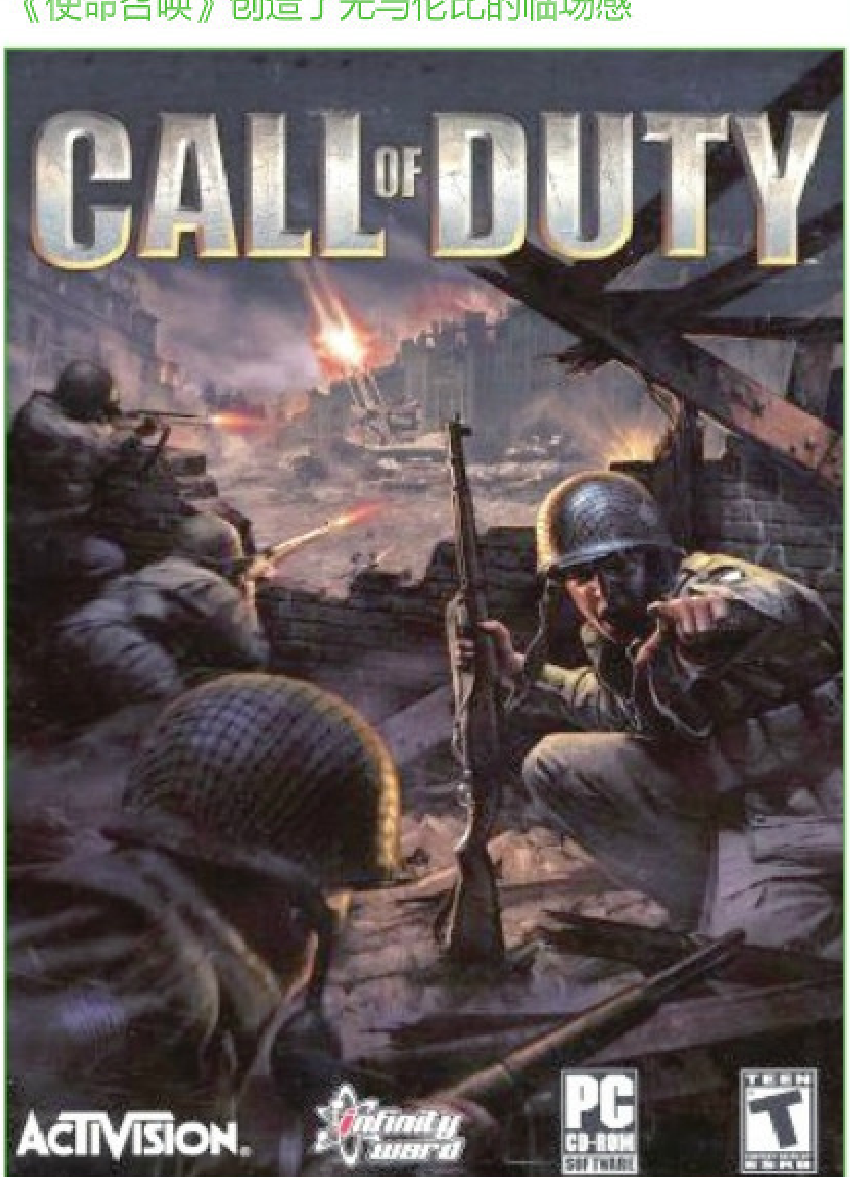
Jason骨子里是一个渴望变化的人，他之所以离开EA，（除了猜测中的分赃不均）是因为自己做腻了二战题材，因此早在CoD初代诞生前，他就有了“现代战争”的盘算。不过他的发行商Activision指出，2015小组培养起了一批二战FPS玩家，Infinity Ward树立品牌的第一款作品不能偏差得太远。Jason认为很有道理，另起炉灶的制作组需要一个缓冲期。

CoD是一款保守与创新并存的游戏：它使用了“年代久远”，但技术成熟的id Tech 3（Quake3）引擎改良版，用《兄弟连》《兵临城下》的经典桥段作为关卡设计素材，继续着他的互动战争电影。Jason还为NPC设计出一套被他成为“班组演员”的AI系统：敌我双方的NPC士兵进行真刀真



（左上图）《使命召唤》依旧充满了对美国“红色经典”的模仿，所不同的是，在游戏中你也是一个推动了历史进程的人
（左下图）《使命召唤2》，这个不情愿的“鬼东西”其实玩起来感觉相当不错
（下图）没错，就是你！在《荣誉勋章》的肩头，《使命召唤》创造了无与伦比的临场感







枪的交战，由玩家对战况进行干预，以获得最终的胜利——双方士兵会依照玩家的行动进行走位，配合你实现各种战争演出效果。“一个人无法赢得战争”，这句游戏包装盒上的文案，就是Jason希望CoD达到的目标。

CoD发售后，Jason正式向Activision提出现代战争题材的要求，结果再度遭到无情拒绝。直到CoD2制作完毕，精疲力竭的Jason对《PlayStation官方杂志》说：“我们在CoD2的制作中发现，二战题材已经进入了死胡同，真不知道我们最后是如何完成了这么个鬼东西。我特别向玩家们强调，Activision根本不希望CoD中出现悍马车、M4步枪和阿帕奇直升机。当我们跟他们提出做一个现代战争游戏时，他们永远只有一种反馈，‘上帝，这太疯狂了，绝不允许这样做’。然后这些家伙会花上半年时间做市场调研，最后拿出一堆花花绿绿的图表，告诉我们，‘看看这一切吧，玩家只喜欢你们做的二战’。”

Activision最终允许《使命召唤4——现代战争》投入开发，一方面是因为Jason坚决态度（他甚至以再度集体叛逃来“要挟”母公司）；另一方面，Activision终于为二战题材的CoD找到一个合格的接盘者——这就是后来担任奇数代制作的Treyarch工作室。Jason带领他的组员实现了又一次事实上的“胜利大逃亡”。

现代传奇

当然，现代战争弄成什么样儿，Jason心中也没谱。他让团队同时启动了两个版本CoD4的前期开发——一个是后来的《现代战争》，另一个依然是二战题材。一旦MW的开发陷入僵



（左图）拿奖拿到手软的背后，是整个制作团队将近10年时间的默契配合

（上图）在集体叛逃事件之后，2015工作室已经名存实亡，官网依然停留在2005年

局，好歹也给自己留了一条退路。

制作组面临的问题是，当中的大部分成员根本不知道什么才是真正的现代战争，Jason的解决方法颇具“中国特色”——他率领核心制作成员前往位于加州圣贝纳蒂诺的海军陆战队空地协同演训中心（MCAGCC），进行了为期一周的“军训”。跟随大兵一同在沙场上练习作战技能的经历，让制作组得到了现代战场的真切感受。Jason自己同样感到印象深刻的，莫过于在M1A2坦克旁感受其主炮射击时的大地震撼。他还将录音器材带到营地，亲自采集了各种军械开火时的声响。身为专门制作战争游戏的明星制作人，Jason在军中从来不缺少“粉丝”，数名陆战队士兵自告奋勇为游戏担任动作捕捉。

军旅体验不仅激发了Jason关于新题材的创作灵感，也让他彻底迷上了现代战争。在《现代战争》中，Jason甚至还将自己也放进了游戏的“群众演员”之中（就像Peter Jackson在《魔戒》里那样，就像Quentin Tarantino在《无耻混蛋》里那样）：当玩家所在的小队奉命执行营救代号为War Pig的M1坦克的行动中，会在一座高架桥上遭遇大批敌方装甲部队。此时你可以看到一个名叫West的列兵手持FGM-148反坦克导弹出场，领队Vasquez对他高呼：“West，快去房顶上用‘标枪’炸了这群混蛋！”显然，熟悉CoD套路的玩家们，当时一定预料到这个可怜的家伙有什么下场——他本来就不是来打仗，而是为“关键武器”的适时出现提供一个借口。还没等West爬上房顶，列兵就被不知从哪里射出的一排子弹撂倒。Jason除了提供了脸部肖像外，还为这个NPC进行了“配音”——其实只是中弹后的一声惨叫而已……

Jason立志为玩家带来最优秀的现代题材“战争大片”，他的努力，也通过《使命召唤——现代战争2》，再次震撼了玩家们的视听神经。在他的推动下，CoD已经形成了现代、二战和大型网络射击游戏（该项目详情将于近期公布）三大系列。战争是人类的不幸，没有CoD也会成为玩家们的不幸，高举战旗的Jason不知道还有什么高招展示给世人。

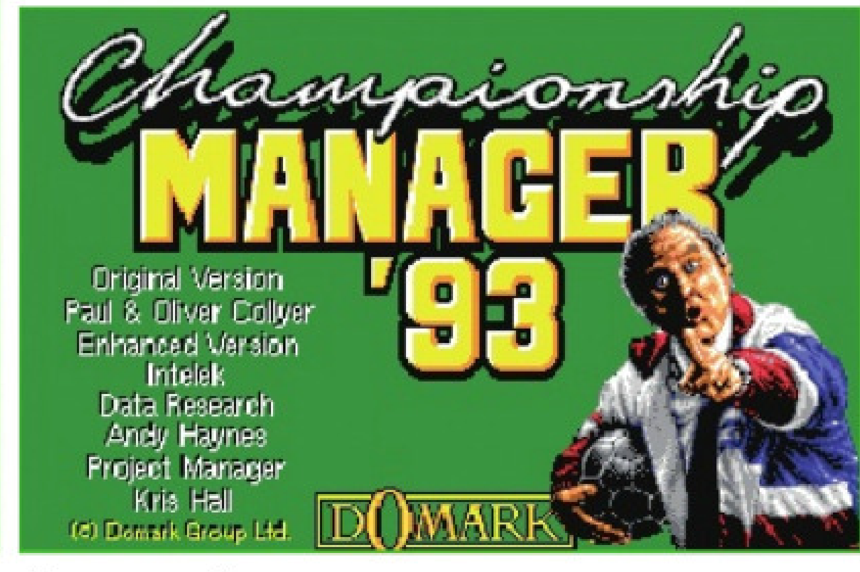
Jason在MW中不止一次“出镜”，但他很清楚自己不能抢镜头，很快就下场领取了便当




《冠军足球经理》和《足球经理》游戏度过了黄金般的十几年，就像这璀璨烟火下的金杯，记录了一群狂热而又平凡的球迷们，对足球的痴狂，对球队的忠诚，以及对CM/FM和生活的热爱

（下图）Domark时代，以现在的眼光来看，CM初代的“形象代言人”未免显得太夸张了





带着你的爱，成为传奇

《米兰体育报》用整版篇幅报道：历时1100余天，接替安切洛蒂的Mildini终于完成了三冠王伟业，带着他的AC米兰。他一路击败了里昂、巴萨和利物浦，终于登上了欧洲之巅。

■湖南 晚风过长街

《米兰体育报》用整版篇幅报道：历时1100余天，接替安切洛蒂的Mildini终于完成了三冠王伟业，带着他的AC米兰。回忆刚结束的2011/2012赛季，他一路击败了里昂、巴萨和利物浦，终于登上了欧洲之巅；在国内，以1分的优势压制住同城死敌国际米兰问鼎；意大利杯3：0击败尤文图斯夺魁。红黑传奇保罗·马尔蒂尼称呼他为新传奇，新王朝的奠基人，贝卢斯科尼忙不迭地为Milldini开出了14万欧元周薪的新合同，恳求他留任，谣传切尔西和皇马都对这位神奇少帅暗送秋波……

这怎能是梦境

这是来自《足球经理2010》（Football Maganer 2010）里虚拟的赛事，但这却不是梦境。1100余天里，我，Milldini，三次对战术作了重大修改，球队一线队伍被我更换了17人，我制定了皮尔洛的每一次角球战术，我帮帕托找到最合适的位置，直到他成为联赛和欧冠的双料射手王。我不能忘记赢得和老冤家利物浦的欧冠生死对决后，我在电脑屏幕前发出兴奋的大吼——这怎能是梦境？

红军忠心耿耿的追随者们在那个悲伤的夜晚高唱：YOU'LL NEVER WALK ALONE！

是的，谁又能忘记，他们的最爱，他们的每一次凄风冷雨，他们的每一缕刺破午夜的阳光？

她高高在上时，我为她歌唱，我

为她欣喜；即使是她年华老去，战绩下滑，即使我哭泣也不会将她放弃。

必须感谢那两位英国人。Football Manager（以下简称FM）的故事要从1992年说起。

崛起英超元年

1992年，也正是英超元年，一对英国兄弟成立了一家名叫“Intelek”的公司，制作了一款叫做《冠军足球经理》（Championship Manager，以下简称CM）的游戏，他们是Oliver Collyer和Paul Collyer。这两位极度狂热的球迷制作非常用心，他们用指令框的形式设计了整个操作界面：比赛日程、球队管理、战术设计等，并且每个指令框下还有更多指令，囊括了一名“足球经理”（Manager，实际上原意是指教练，一般英国俱乐部都将教练称为Manager，而不是Coach）所能涉及到得绝大部分事宜。最妙的是，Collyer兄弟创造了在同类游戏里绝无仅有的比赛纯文字详尽解说。

这款仅仅包含英格兰本土赛事的游戏被Collyer兄弟放到网上供玩家下载，不过由于当时互联网并未普及，接触过这款游戏的也限于英伦三岛及欧洲的部分玩家。然而CM迅速成为了玩家圈内的热门游戏，借着对新联赛的憧憬和俱乐部的热爱，CM在还未成为一款商品前就俘获了他们的心。次年，英国Domark Software（后并入Eidos Interactive）发布了CM的商业版本，即CM 93/94赛季。新作大体上延续了CM的设定，但增加了实名球员，并推出了意大利联赛。这款续作的销量竟然超出制作者的预计，一度卖到断货。1994年，拥有以菜单形式设计的新界面、与比赛完全同步的文字实况解说、丰富的战术系统以及“拟人化”球员的CM2面世。CM2奠定了CM系列的界面风格，它详尽的数据库不但包括了球员，还包括了俱乐部的工作人员甚至管理层。随着CM2的影响力日增，Intelek为CM推出了多个国家的联赛包，并更新数据一直延续到了97/98赛季，令CM2成为全欧洲的足球玩家的必修课。

招牌大作

1995年初，Intelek更名为Sports Interactive（下文简称SI），之后Eidos收购了SI，CM系列也成为Eidos的招牌大作之一。不过这里有段鲜为人知的故事，众所周知，当今足球经理游戏领域内，EA一直在争夺霸主地位，每赛季都紧跟着FIFA足球系列推出FIFA足球经理游戏，他们的最强有力竞争对手，也由当年的CM变成今日的FM（Football Manager），在Eidos收购SI之前，Collyer兄弟曾找过EA来为CM做发行代理，但EA明确告诉Collyer兄弟：CM是一款没有前途的游戏。看着今日FM依旧难以超越，EA的决策者恐怕后悔不已。

1999年3月，Eidos发行了重新制作内核的CM3，写下足球经理游戏史上划时代的一笔。首次来到Windows系统的CM3，拥有极为详尽细致的战术设置，其有球和无球跑动系统彻底将CM与同类游戏区别开来：玩家不再是选定一个阵型、置入球员即可，没有一定的战术基础是难以夺得冠军的。CM3囊括了欧洲大部分顶级赛事，更增加了巴西、阿根廷及日本联赛，这条思路在随后的版本里越铺越大，增至26个国家的联赛，令CM3及其后续版本影响力剧增（大部分中国玩家都是从CM3开始经理生涯的）。尤其值得高兴的是，CM3增加了联网对战模式，与AI作战终有尽时，但与人斗则其乐无穷，邀上好友共战联赛一比高低，较量彼此战术功底吧！

CM3一直延续到01/02赛季，其97/98赛季版甚至占据了英国游戏销售榜冠军位置长达10个月，遍布全球的CM玩家已经习惯于盯着看文字解说，而不是从图像来判断比赛走势，决定何时走马换将，更改打法——这真是一种超凡的魅力！

无价的数据库

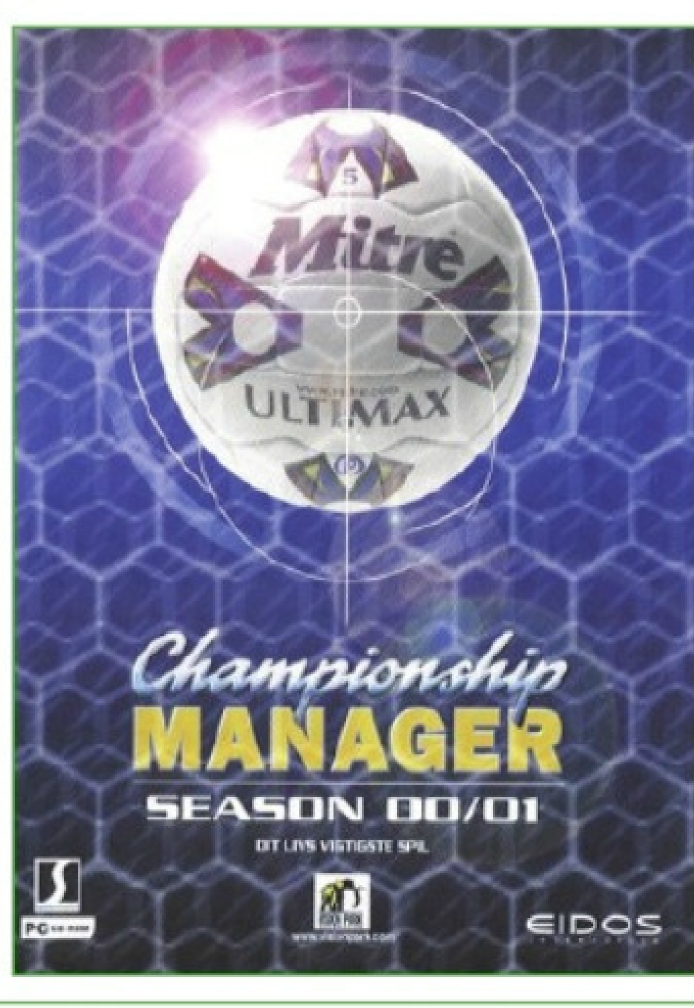
直到2003年3月，数度跳票的CM4方才面市，CM4最大卖点是加入了2D比赛画面。可是在CM4大卖的同时，却传来了SI和Eidos分道扬镳的消息。由于SI希望得到英国本土的发行权引发了Eidos的强烈不满，而对北美市场的开发和对亚洲代理商的态度，二者也无法谈拢，最终双方于2003年9月分手——SI保留了其庞大的数据库和游戏引擎，Eidos则得到了Championship Manager这个品牌名称。此举导致SI换汤不换药，用FM的品牌再次出击，CM则变成Eidos重新开发的游戏——很难说Eidos占到了什么便宜。

Football Magager，SI的新名字没有任何点缀，但对冠军品质的追求，却未有任何更改。多年来，Collyer兄弟写实而专业的风格铸造了CM及FM系列的经典之处——游戏里的数据无限接近现实中的足球。今天，你可以把FM当成一部足球数据百科全书，你可以查阅到西甲历年的冠亚季军分别是哪些球队；你可以看到切尔西威风八面的“魔兽”德罗巴原来出道于98/99赛季，从法国小球队勒芒（Le Mans）开始职业生涯，他第一个赛季仅仅出场2次；你甚至能看到中国国家队曾获得的所有荣誉和它可怜的FIFA排名——106，当然你也能用长春亚泰队冲击中超冠军。

在与Eidos分手之际，SI的数据库







（左图）无所不包的CM球员资料，图为中国国脚李铁的综合信息
（中图）SEGA时代恶搞的FM宣传图
（右图）CM00/01赛季游戏封面，Eidos与SI曾是珠联璧合的一对









（右上图）年复一年为玩家们免费汉化的爆棚小组并非国内唯一的FM汉化组，但他们却是口碑最好的
（右下图）War Child，只要你登录FM游戏就会看到这个Logo。www.warchild.org是一个援助战争地区儿童的国际组织，SI每卖出一套FM，就会向这个组织捐助10便士，每年约计10万英镑。大爱无疆！
（左上图）FM2010比赛画面，注意看广告牌，只要点击它们就会前往该网站
（左下图）巴萨天王梅西的资料

里已有24万余名真实球员、教练球探和14500家真实俱乐部的详尽资料，玩家能参与的各国联赛多达43个，为SI搜集、提供数据的各国资料员多达2500余人，这历时11年积累的宝贵资料成了SI开发FM的王牌，也是他们称霸足球经理游戏领域的窍门、吸引足球玩家们的关键原因，由此你也更容易理解SI留下了自己的数据库是何等明智。

分享的乐趣

SI开发的这个系列影响是如此之大，国内的“爆棚”翻译小组几乎年年都为FM进行汉化，并免费为广大玩家提供下载，这种无私奉献的精神为他们赢得了玩家的广泛尊重。同样不可忽略的，是那些专注于制作真实球员图像、球队和赛事Logo等资料的玩家，那些反复测试后编制各种训练包、研究各种有效阵型并提供下载的玩家。要知道，从一个又一个球队官网、视频、图像里寻找那些不知名的球员的脸部或上半身特写，并且编辑每一幅图像成为固定格式，这是多么大的工作量！不求回报，只求分享，FM身边围绕着大量这样的玩家，这种纯粹的品质再一次证实了充满商业味道的互联网上的清新气息依然存在：分享，是一种乐趣！

SI为了搜集球员数据在全球雇用了2500余名“官方资料员”，他们大部分是拿不到报酬的，仅仅是在游戏制作名单里具名而已，即使能拿到报酬也非常低廉——毕竟FM并不是大制作，无力得到华丽3D引擎的SI也非EA那样财大气粗。但这些资料员中的很多人，比如说hkfm（www.hkfm.org）的Frank，却多年如一日在为SI服务。

这些不求回报的分享者们造就了CM及FM历年来的光辉与荣耀。SI，或者说就是这些资料员们，为足球圈制造了“妖人”这个名词，CM 99/00赛季，SI就预测弗雷会成为优秀门将，在游戏里给他设定了很高的潜力值，罗本、伊布、帕奇尼、梅西这些现实中很妖或曾经妖过的人也被SI的资料员们准确识别。“妖人”的盛行导致一些玩家从FM里寻找现实里的明日之星，如巴萨的博扬、里昂的皮亚尼奇、阿森纳的贝拉、巴黎圣日耳曼的萨科，等等等等，这些人将来能否真的成为明星，令玩家们充满期待。

一个关于SI数据库的消息是这样的——SI总监Miles Jacobson在接受IGN采访时谈到了两个例子：1.穆里尼奥执教切尔西时的首席球探Andre Villas在现实生活中使用FM的球员数据库为参考；2.有两家英超俱乐部根据FM数据库购买了球员，但Jacobson拒绝透露是哪两家俱乐部。这真是不可思议！

今天的FM，改由SEGA发售——国内对这家老牌日本公司一点也不陌生，甚至有种亲切感（MD、土星、梦工厂……）。FM也秉承了SI一贯的专业和高品质，继续前进，在FM2009中，SI首次引入了3D引擎，玩家们终于不再仅仅只是在2D的沙盘上观看比赛——当然，最经典的文字解说依然保留，它依然是我们观察比赛的重要依据。2009年10月，最新的FM2010发行，SI略微提升了3D引擎的表现力，虽然华丽程度离EA的《FIFA足球经理》依旧遥远，依然无损于FM的霸者地位。不过我们也要看到，今天的游戏，对高素质画面的追求已经成为一种趋势，就连素来依靠文字解说作为招牌的CM及FM系列也开始引入2D及3D引擎。有些玩家希望SI能和EA再度谈判，两家携手应该能制作出完美的足球经理游戏。但在这种事实现之前（听上去就像FIFA和实况合体一样不可思议），我们依然沉浸在FM相对简单的3D比赛里，依然在阅读实况文字解说，因为我们的习惯是这样根深蒂固，梦想是如此单纯而美好。

我们的爱，我们的梦想

我们为什么要沉浸其中，为一个虚拟的足球世界，在发行当日翘首期盼，安装后恨不能连夜鏖战呢？

从1992年开始，Collyer兄弟就带给我们一个梦想，那就是带着心爱的球队，开始英超征程。这是足球经理游戏能年复一年发行的最根本原因。当年因为海瑟尔惨案，英格兰球队被欧足联禁赛，国内联赛一落千丈，英超于乱世中成立，无数球迷怀着对心仪球队的殷切期望——这就是CM当年扬名立万的基础。随着足球运动的迅









足球的悲伤：1985年5月29日，利物浦与尤文图斯在比利时布鲁塞尔的海瑟尔体育场争夺欧冠锦标，欧足联赛前把一个球门后的看台分配给利物浦球迷，但有不少尤文球迷从比利时人手中买到该看台的球票。在比赛中，不冷静的双方球迷互相辱骂和投掷杂物。混在利物浦球迷里的英国足球流氓与尤文球迷大打出手，导致看台倒塌，当场压死39名尤文球迷，并有300多人受伤。利物浦输掉了那场决赛，赛后所有的英国球队被禁止参加欧洲赛事5年，利物浦则长达7年。从此，红军大伤元气，多年无法重返巅峰状态，英超球队也差不多用了10年时间才回到欧洲顶级行列

猛发展，足球产业的高速扩张，足球吸引了欧洲和南美之外越来越多的人的关注，我们不再是一年一度等着看欧冠决赛，四年一次等着看世界杯，我们也不再满足于实况足球和FIFA足球里年复一年的搏杀，我们想要亲自执教心爱的球队，我们想要按照自己的思路来改革她，带领她走向巅峰。

别人也许很难理解，但足球玩家认为很正常：当英冠冲英超的关键一战中，球队先进球却被逼平，在比赛进行到加时94分钟，你的场上队长利用角球攻入制胜球时，你发自内心的那一声狂喜的嘶吼。这一声嘶吼充盈了你对她的爱，你对她热切的期待；当你因为老板无力投资，留不住队中核心球员，在挣扎一年后，不幸让球队从西甲降至西乙，你会对今年5月萨拉戈萨球迷们苦涩的泪水感同身受。

这就是充当一名Football Manager的乐趣所在。无论悲或喜，得或失，它们都是一种乐趣。因为你知道，你有机会东山再起。也许我们终其一生也不会有机会去圣西罗或伯纳乌现场呐喊加油，也许我们终其一生也不会看到伯明翰或热那亚夺得联赛冠军，但我们依然能找到自己的乐趣，我们依旧能缔造自己的故事与传奇。

利物浦名帅香克利说：“我的生活就是工作，我的工作就是生活。”而对我们有些人来说，FM和足球也一种是生活方式。

今年上半年，在游戏中的08/09赛季结束后，跟我长期联网厮杀的ZhangBaggio告诉我，他又换了一只鼠标。我知道他从来不买超过100元的鼠标，因为他喜欢“摔”，为了FM，他已经摔坏过两只鼠标了。我不知道这个赛季，他的老鼠标是否依然健在。我很难理解这名罗伯特·巴乔的忠实追随者竟然是一名利物浦球迷，拜他所赐，我已经非常熟悉那首激动人心的歌曲“YOU'LL NEVER WALK ALONE”，我想用它来替我的这篇文章结尾，再合适不过了——尽管我热爱米兰，但我认为，没有比这首歌更能表达我们——那一群狂热而又平凡的球迷们，对足球的痴狂，对球队的忠诚，以及对FM和生活的热爱。

它就像是暖暖夏日里饱满的麦穗，充满了希望。

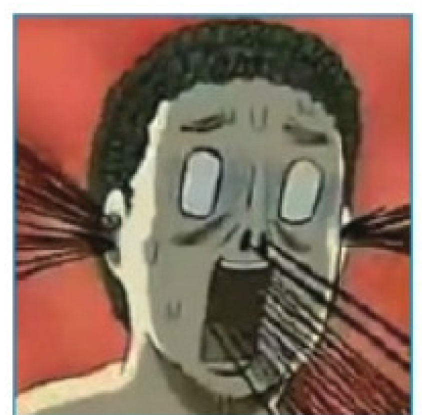
When you walk through the storm/Hold your head up high/And don't be afraid of the dark/At the end of the storm/There's a golden sky/And the sweet silver song of the lark/Walk on, through the wind/Walk on, through the rain/Though your dreams be tossed and blown/Walk on, walk on, with hope in your heart/And you'll never walk alone/You'll never walk alone

（当你穿过这场风暴/高昂你的头/不要害怕黑暗/在那风暴的尽头/是金色的天空/和百灵鸟甜美的歌声/前行，穿过风/前行，穿过雨/你的梦想或许会破灭/继续前行，你心中带着希望/你永远不会独行/你永远不会独行）P



（右图）彪炳的战绩总是带给你前进的动力。从CM进化到FM，SI已经迈过了17个年头，除了3D引擎，今天的FM的各方面都做得非常专业而细致，成为同类游戏中的最强者
（下图）足球的快乐：登上欧洲之巅





空格人生

英国作家奥威尔（George Orwell）曾经说过：“绝大多数人从生活中都得到了相当多的乐趣，但总的说来，生活就是受苦，只有年龄很小或很蠢的人才会想像不是这样。”



我不会成为某某领主的孩子，也没可能登陆什么星系的什么星球，这辈子都不会看到喷火的巨龙，更没有什么美丽的女精灵对我说“大哥哥救救我”，但就算是像屎一样的人生，我也会淡定地“空格”一下



■楼主 小明斯基

人生是不是“受苦”每个人都有自己的答案，但每当面临那些突发情况不知所措而且很可能会导致坏结果时，我是多么想按一下“空格”啊……

你肯定能猜到，大部分玩家第一次感受到“空格”魅力是在《博德之门》，对BG系列的褒奖以及时代的眼泪等话题略显陈旧，遇到“崔黑子”时那种手心发汗的感觉也不用多言，时至今日，我对BG最大的印象就是“空格”。当我那个只有4 HP的法师遇到第一个敌人时，我便开始研究“空格”技巧了！我对这个功能相当满意，因为……它可以让我有时间祈祷别被一刀砍死，当然大部分这种祈祷没有起到作用。

没错，“空格暂停”的主要功效是为了应付多变的战局，让你有时间去选择石肤术还是蛛网术，但让我狂喜乱舞的则是按下空格那一瞬间的快感……

战斗停止了！这不是简单地按下Esc去厕所那样简单，不是回合制那种你来我往的战斗节奏，也不是“大菠萝”那种精雕细琢的操作快感，而是一种“游戏方式”的改变。也许这与我的脑电波比较合拍，我深深爱上了这个功能，以至于在游戏后期哪怕不需要暂停时我也会去“空格”几下，所以我对“靠微操和对游戏的熟悉”放弃空格挑战自我打通游戏并得到“赞赏”这种事总是嗤之以鼻，这个游戏不“空格”，那还有什么意思啊！

《冰风谷》《无冬之夜》《质量效应》，我统统把它们归类为“空格”游戏，题材不重要，背景不重要，只要能“空格”暂停，那就是必玩系列，在我已经腐朽的脑子里，这才是RPG。

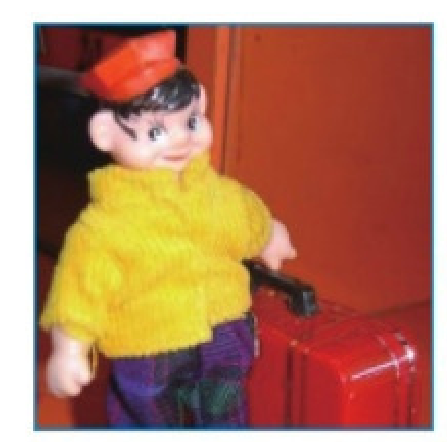
所以《龙世纪——起源》刚刚出现预告时我便泪流满面，好玩不好玩根本不重要，我只知道这是一款久违的“空格”作品，那便足够。在《辐射3》也枪枪枪的时代，你突然看到那么一款似乎是专门为你设计的游戏时，尽管不会感动到飙泪，但还是会被轻易拉入某种回忆，仿佛有个声音在告诉你“嘿朋友，我们还在这里哦”，所以我爱“龙世纪”，或者“蛇世纪”“猪世纪”“狗世纪”什么都行，就好像突然遇到一个暗恋了10年的女同学，她对你说“其实我一直在等你”……

那天你拿着准备了半年的礼物送给心爱的女同学，结果因为一时紧张对她说“妈妈祝你生日快乐”；在一次你期待已久的面试上被问到平时有什么爱好时一时嘴快回答道“芙蓉姐姐”；终于进行到最后一道历史题“三权分立是什么”，结果因为刚玩完《三国志11》你写上了“魏蜀吴”……

如果真的人生如RPG，我希望我的人生是个“空格”游戏。我可以时不时地暂停一下，仔细想想如何弥补刚才的错误，想想如何把胜利继续稳固，面对敌人时这一刀是否应该捅下，见Boss前是否已经准备的足够充分。因为人生不能像“大菠萝”那样砍了重练，也没法“右左下上AB”多调几条命。大多数时候你很脆弱，一不小心就会Game Over，在追求宝藏的路上，有太多你完全料不到的危险。

我是说，哪怕2012真的到来，在面对滔天洪水时我也会按下“空格”，仔细看看地球最后的容貌，然后做几个深呼吸，保持一下发型，再次按下空格，安静地被洪水淹没。

这就是我期望的“空格”人生——死也死个明白。



暴雪游戏之味至极

我很不喜欢暴雪的游戏。写完这10个字，我就慌了。我知道如果这句话是我在公开场合——比如暴雪嘉年华那种场合——喊出来的，那我肯定完了。肯定会被众人鄙夷地冷看，冷看到我毛细血管炸裂，当众流鼻血。



一个叫SUN的公司，推出了这个名叫Mission Craft的纵版射击游戏，它能开发出这样一个很让人掉下巴的游戏，取决于它的开发人员吸收了《星际争霸》的一些糟粕



Diablo那样的游戏很常见，因为正经的Diablo吊了我们好几年胃口也不给我们玩儿

■楼主 生铁

早在世嘉游戏机上，我就与暴雪有了第一次亲密接触，那游戏叫《大脚怪物卡车》。画面很精致，但玩起来也不是我喜欢的那个Style，而且主角也不是州长（阿诺德·史瓦辛格）。那时，我只玩主角是州长、或看起来像州长的游戏。

后来，上世纪90年代的某一天，我到一个朋友家作客，他给我看了他电脑里的一个新游戏，他说这游戏太好玩了。我一看，那游戏名叫Diablo。那个时代的PC游戏，非常依赖光盘。很多游戏的音乐是作为CD介质播放的。这个游戏更极端，客户端只有不到10MB，而所有内容都从光盘读取，感觉有点像网页游戏似的。当然那时还没有网页游戏。

当主题动画开始时，我还是被震了一下，一个穿盔甲的武士站在一个破屋子的门洞那儿，四面傻看。我那朋友说："瞧！我就是这个勇士。"

Diablo有好听的音乐、绝棒的气氛、又臭又长的Credits介绍，以及很牛的联线模式。它每次下地穴地图都会随机生成。可我不知怎么就是不喜欢它，一个小人砍来砍去——当然Boss还是很有压力的，我也讨厌传送门的设计。

"你不懂这游戏的内涵。"有人指着我鼻子说。

可我还没到懂这个游戏内涵的那一步，就受不了了。我觉得不好玩。我尤其讨厌的是Diablo的那个半透明地图。它被继承到2代里。

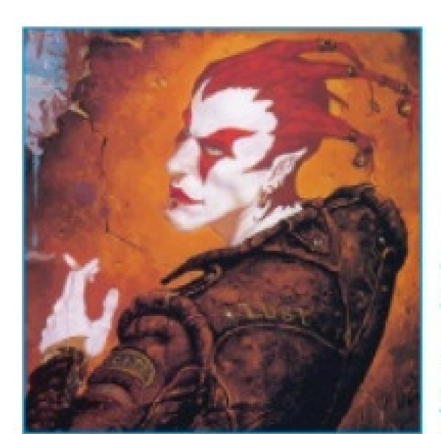
另一些我最不喜欢的暴雪游戏，就是它的那两个"霸"（Craft）。我特讨厌矮胖胖的人物设计，我讨厌人口上限，我讨厌极了神族，我也特别讨厌双英雄。我很烦游戏太侧重平衡性，大家不停在游戏里算计来算计去。

我讨厌到不想谈这两个游戏。

现在到了谁也碰不得的那个名字了……我决定还是不提这个游戏的名字。我只透露一点，它是暴雪开发的一款网络游戏，它把国内一家网络游戏公司（不，是两家）玩得很惨。我承认我玩过这个游戏。怎么说呢，我觉得它和《星际争霸》一样，是个"国民游戏"。也就是说，所有老百姓都会去玩，都爱玩。它有质量，这很要命，它如果毫无质量可言，那我也不至于陷自己于不义之地。可问题就是，暴雪的所有游戏，都有质量，都平衡，都能在全球热卖。我也承认，就算再过10年，国内的游戏人也开发不出Diablo那样的游戏——即使相关部门允许开发，支持开发——也开发不出来。

但就像这生活里的其他内容一样。你很讨厌广播电台里的点歌节目或电视剧、春晚，但你还是要与它们和平共处，承认这是生活里的一部分。反正，我就是觉得暴雪的游戏味同嚼蜡。如果你也有同感，那么说明你也是个对游戏有一定品位的人。

我知道，如果我这文章侥幸刊登了，那么我在单位和论坛里简直就没法混了。为了挽救这种错误，结尾时，我认为：暴雪的游戏，都是好游戏。就好像说——虽然任天堂是个不怎么样的公司，但玩《超级马里奥》的人，不全是傻瓜。P



所谓“胜负的纠结”

如果一个游戏系列能在三四年的时间里都成为编辑部中某几个人的每日固定对战项目，除了每年升级到新的一代之外绝不考虑更换其他游戏，你猜主要是因为什么？



对天发誓，我们黑的不是T君，而是这严酷的生存法则……

■楼主 8神经

原因一般来说无非是以下几点，诸如“这个游戏系列很好玩”“这游戏很适合他们的口味”“他们对这个系列有爱了”，以上原因都对，但这并不是最主要的原因。最主要的，是因为数年来的对战所形成的所谓“胜负的纠结”。

这个游戏就是PES，更多的人称其为“实况足球”。

每天中午11点半，都有两个家伙一脸迫不及待地准时往T君那个办公室里钻（民间俗称“小炮楼”）。一个半小时后，你又会看到他们面如土色，骂骂咧咧地从炮楼里走出来，其脸色难看程度让人怀疑是他们刚刚获悉自己被扣发了半年奖金。这个几乎每天都在上演的情形，当年cOMMMANDO君在他的小说里曾有过生动的描述。最初，炮楼里的战斗很和谐，尽管两个家伙初次见识到T君剽悍的下底传中打法和凶残的铲断时颇有些惊讶，不过出于对百花齐放理念的支持，也算默认了这种打法风格的合理性。后来发生的事很多人都知道了，cOMMMANDO君将T君的下底传中打法形容为“给猴子喂根香蕉就能学会的战术”，将本队中跑得第一快和第二快的球员分别设置在左右两个边路，他们的站位最好无限接近于边线，后卫队员一拿球马上分边，两边的快马沿着边线往前跑（手柄上传来了“BiaBiaBia”的加速跑附加音效……），跑到底线就传中争顶。

在长时间磨练中，T君练就了让边路球员绕开对方防守以便冲到底线传中的技巧，一场比赛坚持不懈地传中个十来次，总能顶进两三个。T君自豪地将自己的打法归纳为简洁有效的“边前跑”战术。但自从“简洁有效”被与“猴子都能学会”划上等号之后，T君开始改用“古典德国式风格”之类的称呼。即便如此，那两个家伙的后防线面对“猴子也能学会的战术”却屡屡被砸得千疮百孔，这就令人相当难堪，更不用说T君那个著名的“支撑腿毁灭者”的典故，一场比赛下来两个家伙的前锋队员难逃断腿命运，颇有些“输球又输人”啊。

时间长了，尽管两个家伙私下常故作淡定，讲一讲“T君很辛苦啊，成天要操心大小事务，压力多大啊，也该让他铲铲腿赢赢球”这样的言辞，但终究还是气急败坏起来。尤其是PES2009里T君还额外掌握了这一代的究极Bug——45度变向乱拐，偶尔也会不下底，用鲁尼或C罗两拐三拐直突禁区打单刀。那段时间T君意气风发得连“古典德国”什么的都不愿再提，颇有点“本君现在已是技术细腻边中结合的巴西流”的味道。正因如此，两个家伙一直盼望着据说完全修正了Bug变向盘带的PES2010赶紧来升级换代。果然，大幅削弱Bug盘带的PES2010驾着五彩祥云而来，但两个家伙猜中了开头却没猜中结局。T君发现盘带变难后集中精力研究边路猴子战术，不仅将边路大步趟球与传中抢位争顶练得出神入化，还更加冷血无情地在PES2010特有的黑哨帮助下强化铲球。之后的一切故事都似曾相识，在每年的新作更替时都会如期上演类似的情形。最终有一天……

这天中午的例行战斗中，Y君比分落后，一次进攻被T君破坏后，Y君发边线球，T君操作一个球员上去堵在接球队员前面。

“T君您真是天才，每代这种战术您总能最先发现。”（T君板着脸将球员撤了回去，Y君顺利开球，不过进攻未果被断，T君开始沿着边路突进。）

“T君您的几率学掌握得太好了，这种操作简单的下底传中顶个七八次总能进一次，您知道自己要打中路的话肯定一次也成功不了。”（T君板着脸试着操作边路球员内切突破，不幸被断。Y君开始进攻，传球通过中场，帕托带球突向禁区。）

“T君您这种单纯的游戏心态真令人羡慕啊，把场上球员当成两个符号，您的队员头上写着‘铲’，我的队员头上写着‘被铲’。我就做不到这样，总觉得这是真实的比赛，一得黄牌我就觉得挺丢人。”（T君板着脸一犹豫没放铲，被帕托突进了禁区打单刀得手。）

比赛结束，Y君以1：0获胜。

“T君我看出来了，您今天明知道打中路不行还故意打中路，没用头球砸死我明显是您手下留情。啥？我现在烂话多？没办法这一代不搅和赢不了球，我不像您那么会在场上搅和，我只好在场外搅和了。总之，大家都是不搅和不赢球嘛。”

这天中午Y君走出炮楼时脸色很不错，他长吐了一口气，悠然说道：“很多年以后，我有个名字叫‘搅和剩手’。任何人都可以变得会搅和，只要你尝试过什么叫做打不赢。”



武林立志传

为什么要玩这款游戏

单机将死，中文没落，是国内游戏市场的现状。中文单机游戏，就象冰山上的雪莲踪影难觅，汉堂智冠更弦易辙，双剑新作渺无音讯，这种情状下能够买到一款中文原创单机游戏，还真是一件值得庆幸的神奇之事啊。

看宣传画面觉得《武林立志传》并不怎么起眼，甚至拿到手的时候也这么认为，随着深入却有一种改天换颜的新鲜感，它的画面和剧情并不出色，象是上世纪的出土文物，但它的武功、装备和任务系统却很有特色，环环相扣，促使你有探索下去的动力，不是为了陈词滥调的剧情，也不是为了古董级的画面，而是为了寻找搭配合理的装备，为了挑战更为强大的敌人。

游戏的任务庞大繁杂，总共有108关之多，这种容量在笔者的20年的游戏生涯中是很少见的。武功体系有八大门派的武功，再加上各种终极绝学总共有120种之多，可谓门类繁多。除了主线能够加入的23位人物，还有资质各异的44名随机弟子，可谓阵容强大。因此，不用被它的外表所困惑，这个游戏对战棋游戏爱好者来说，是一部上乘之作，无论难度还是深度。

游戏的自由度很大，根据支线选择会出现三种结局，武功的修练也得根据队员的先天资质，使之有正确的培养方向，一旦练错的方向，那么这个人物也就练废了，会在后面的关卡中遇到障碍，游戏中对武功修练和剧情路线的提示很少，这会使玩家走很多的弯路，因此一部详细攻略的出现，对这部游戏的玩家来说是很重要和及时的。

人物的属性

※ 基本属性：修为、体力、真气、怒气、轻功

修为指的是经验值，而体力就是生命值。真气指的是魔法值，使用魔法类的武功会消耗真气。怒气可以理解为战气和气势，使用物理类的武功会消耗怒气。轻功指的是移动力，影响每回合角色的移动范围。

战斗中角色的体力、真气和怒气值和人物资料中看到的数据并不相符，因为它是受到精气值影响的，精力值的具体说明请参见后面。

※ 攻防属性：外功、冰功、火功、外防、冰防、火防

外功指的是物理路线武功的伤害力，冰功火功则指魔法路线武功的伤害力。这六种属性指的是人物的伤害和防御能力，它们的数值大部分依靠装备获得，因此在给角色配置装备时要了解该角色修练武功的路线，如修练物理路线的角色，要给他装备提升外功和怒气的武器防具和饰品，修练魔法路线，则给他装备提升冰火伤害和真气的装备。如果搞反了，那么这个角色即使等级很高，对敌人造成的伤害也是低得可怜。

无论修练哪条路线武功的角色，外防、冰防和火防都同等重要，因为战斗中会遭遇各种类型的敌人。防御的作用不仅仅是减少伤害，也会影响到敌人的命中率，一个防御高的角色，敌人的攻击很容易MISS。





游戏大地图

精品	总评 8.3
制作	百分比
发行	百分比
类型	战棋回合
语种	中文
游戏性 Gameplay	9.5
上手精通 Difficulty	8.2
画面 Graphics	7.5
音效 Sound	7.7
创新 Creativity	9.3
剧情 Story	7.8

※ 品格属性：勇气、智慧、怜悯、正义

这四种属性决定角色适合修习武功的路线，一般来说，勇气和正义高的角色适合学习物理类武学，而智慧和怜悯高的角色适合学习魔法类武学。属性和武学的影响关系是：勇气决定外功伤害，智慧决定冰火伤害，怜悯决定控术命中和回复等辅助能力，正义决定防御。一般来说勇气高的队员伤害输出高，是物理类主攻队员。智慧高的队员的冰火伤害高，是魔法类主攻队员。怜悯高的队员用来修练恢复类的招式，而正义高的队员高防御但伤害少，适合做肉盾型战士。

※ 辅助属性：慧根、奇术、定性、暴击率

慧根影响回复类招式的回血、回怒和回气数值。定性影响辅助技能的效果时间，如对己方加持的格挡，对敌人附加的的束缚和恐惧等。奇术影响某些招式附加效果的发生机率，包括敌我双方。暴击率决定暴击出现的机率，暴击时产生的伤害为普通状态的双倍。

以上这四种属性为固定属性，不会随着升级而提升，但可以通过装备来提升。

※ 特殊属性：精力值、招式点数

精力值指的是队员身体状况，数值上限为1000。恢复精力值的方法很简单，只须站在大地图上休息片刻就行了，点取角色可以看到精力值的数值。

在进入战场选择参战人物时，会看到人物肖像顶部的黄格子，它表示的就是当前精力值，最多五个，少于一格不能参加战斗，四格就能达到体力真气和怒气值的上限。角色在大地图上移动会消耗精力值，离任务地点越远会消耗越多的精力值。

招式点数是用来学习新武学招式的，每升一级得到一定的点数，而学习一种招式也消耗一定的点数。武学修练路线要在一开始就定下来，不要盲目去学习。



随机弟子的培养方向

除了主支线任务固定招募到的23名队员，每个随机任务都有极低的机率招募到两三名随机弟子，这些随机弟子总和共有44名之多。当随机弟子要求加入时，玩家可以在视窗内观察该弟子的素质参数，自由选择招募或拒绝，把他的头像拖到据点位置即可招募，在窗口下方有类似装饰花纹毫不起眼的“Kill”按钮，点击的话便可拒绝。此时拒绝日后还有机会将其招募，如果招募后再“Kill”，那么该弟子将永远不会再现。

随机弟子的天份虽然不如主角，但某些弟子却有着主角所没有的特质，如丐帮的林千睿，她的初始怜悯值和慕容诗相当，但冰火抗性要较慕容诗强，怜悯的成长幅度也很可观，比较适合做回复和加成型的队员。再如武当的房晓琳，她的火功较赤阳子稍逊，但体力和防御方面超过了赤阳子。



给一名队员选择武功，一定要慎之又慎，一定要符合队员的特点来定位学习



针对每场战斗所面对的敌人特点，选择合适的队员登场



每个角色都有其独特的潜质，通过属性和六角图形可以鉴别出来

如何确定一名弟子的培养方向呢？我们以实例来说明，比如在随机任务“寻获至宝”中招募到的峨嵋弟子洪翠蕾，看观察她的勇气、智慧、怜悯、正义初始数值，发现她的智慧最高，怜悯其次，说明适合修炼冰火攻击的魔法武功路线，并且适合学习控术。再看她的攻击属性，火功最高，说明适合修炼火攻路线的武学。看她的六角图，在成长幅度最高的是智慧，再参考定性和奇术，这样就确定了她的培养方向是火功+回复型。



八大门派武功体系

招募到弟子后，我们根据他的门派和素质来选择武功的修行路线，如果修炼错了，只会浪费技能点数，对敌时不痛不痒的有种无力感，而要洗点的话会花费大笔的钱，因此在修练一门武学时要谨而慎之。

在拿到一个人物时，从属性上观察他的特长，成长幅度如何，再决定他的修练路线，最好将他的修练路线抄到一张小纸片上，在打支线时刷他的各级武学秘籍。

英雄门武功修练路线

初始前置武功：天阳诀

类型	二级	三级	四级	五级	六级	七级
回复型	怒神吼	以战养伤	倒行逆气	气盖山河		
肉盾型		战流甲	移相心法	无上玄冥功	混沌玄冥	狂龙乱世
攻击型	狂风怒	奔雷劲	横扫千军	极上混天功		
加成型	一啸风声	回元混天功	灵台五转功	日月大挪移		

这个门派武学以伤害输出为主，强烈建议让所有物理攻击的队员都修练英雄门和丐帮路线，比如小展。“奔雷劲”是绝对强悍的技能，用它可以给范围敌人放毒，并且一中就是三回合，在敌人中毒状态下使用“横扫千军”会使伤害翻倍。敌人中毒后是按一定百分比率扣血的，即使在游戏后期，“奔雷劲”也是磨死血牛的必备法宝。到了后期，学会高伤害单体攻击的“极上混天功”，还有范围伤害的“混沌玄冥”，狙杀Boss和清杂兵都很好用。



赤阳子的范围火攻技能“焚火无垠”

注意，终极绝学“狂龙乱世”的修练，须学全英雄门的“混沌玄冥”和丐帮的“龙凌九啸”才能解锁。

峨嵋派武功修练路线

初始前置武功：洗髓心法

类型	二级	三级	四级	五级	六级	七级
回复型	金雁功	芙蓉剑	峨嵋紫英剑	幻影无形剑		
控术型	刺玉指	天地变	花前月下	浪迹天涯		
加成型		英仙阵	贯虹指	玄门天罡指	玄天紫罡	天阳无极
回复型	素女周天功	回天诀	起死回生	紫玉神功		

这个门派没什么拿得出手的伤害技能，全都是辅助回复。较有特色的武功是“洗髓心法”，在初期回血还算可以，“起死回生”是它的升级版。“素女周天功”可以使自身隐身，而“花前月下”可以使队友隐身。辅助回复在游戏

后期基本作用不大，笔者将他们完全的抛弃了，物理伤害和控术才是主旋律。

注意，终极绝学“天阳无极”的修练，须学全峨嵋派的“玄天紫罡”和华山派的“天道剑绝”才能解锁。

丐帮武功修练路线

初始前置武功：长拳

类型	二级	三级	四级	五级	六级	七级
肉盾型	擒拿术	虎罗汉	龙罗汉	睡罗汉		
攻击型		游龙出水	飞龙在天	降龙有悔	龙凌九啸	狂龙乱世
加成型	逍遥游	聚元阵	十全朝阳功	如影随形		
控术型	披荆斩棘	百步神行	散功掌	嫁衣十八跌		

这个门派的武学和英雄门相互辉映，相得益彰，建议修练攻击路线，以解锁绝学“狂龙乱世”。较有特色的招式是“飞龙在天”，除了有不错的伤害外，还是强力的控术，使敌人昏睡两回合，是磨血牛的必备技能。另外，“聚元阵”也非常实用，能使我方队员的防御提升350点。



冰火范围技能是清理杂兵的首选

少林寺武功修练路线

初始前置武功：达摩心法

类型	二级	三级	四级	五级	六级	七级
攻击型	伏虎式	金刚诀	龙爪功	金刚般若拳	少林九阳功	无量定天
肉盾型	虎啸功	铁布衫	百毒不侵	金刚罩体		
回复型	普提经	普陀功	金刚伏魔功	如来神功		
加成型		轻身术	无上聚力诀	浩翰佛光		



少林有失血效果的“龙爪功”

少林武学并非杀戮，是为了虚空这种肉盾而设的，建议让虚空学习少林的肉盾路线和攻击路线。特色招式是“铁布衫”和“百毒不侵”，它们可以提升仇恨，将敌人引到身边来。攻击路线的“龙爪功”可以让敌人失血三回合，“金刚般若拳”则是范围伤害技，再配合提升攻击的“少林九阳功”使用，使肉盾也有了相当可观的杀伤力。

注意，终极绝学“无量定天”的修练，须学全少林的“少林九阳功”和武当的“苍天无极”才能解锁。

武当派武功修练路线

初始前置武功：绵掌

类型	二级	三级	四级	五级	六级	七级
肉盾型	柔云劲	以柔克刚	刚柔并济	纯阳无极功		
攻击型		神门十三式	太极玄法	天极八卦	苍天无极	无量定天
控术型	十字手	八卦掌	乱环诀	两仪乾坤		
回复型	聚元功	斗换星移	鹤心化毒功	天极聚元功		

小贴士

游戏中的药店可以买到一些回复药，但效果很有限，直至通关，药店所售的药品也没有什么改良。要想得到效果比较强劲的高级药品，只有打某些随机任务中来囤积，只是战斗中服用药品有冷却时间，过份依赖的话容易陷入危机，最好培养一名得力的回复型药师再辅助药品来治疗，才能在险境中转危为安。

游戏中有独特的仇恨值系统，敌人除了攻击较弱的角色，还会攻击仇恨值最高的角色，我们可以利用外功防御值较高的角色（如虚空）来建立仇恨吸收敌人的攻击，再让其他攻击伤害高的队员来削弱敌人。

在面对成群强大的敌人，必须采用逐个击破的战术，控术在这时发挥不可低估的作用，给敌人施放眩晕、中毒、恐惧等控术，可以瞬间使他们丧失战斗力，缓解我方的压力。

在进行下一任务前，最好先确定敌人的等级，最好让队员的等级普遍高于敌人两级左右，这样打起来会比较轻松，不够的话就拿随机任务练级。等级的提升除了能强化自身能力，装备更强的武器护具外，重要的一点是能提升出招的命中率，对等级相当的敌人，命中只有八成左右，若能高个一两级，命中几乎百分百。

参照本攻略的八大门派武学体系介绍，让角色专修两条路线才能解锁五、六层武功，如华山派的“天阳无极”、少林寺的“无量定天”，这些武功虽然威力惊人，但会耗尽所有的技能点数。其实也可以不同门派的武功路线进行搭配，比如华山派提升暴击率的“天道剑绝”，搭配少林寺提升外功伤害的“少林九阳功”，其伤害输出并不逊于五、六层武功，并且还会节省很多的技能点数。



这个门派的武功虽属物理系，但还是以辅助控术为主。较有特色的招式是“太极玄法”是范围攻击且附加群体束缚，而“天极八卦”在“太极玄法”之后施展，会有额外的伤害加成。修练武当派的角色，不用犹豫必选攻击路线。

太乙教武功修练路线

初始前置武功：太虚心法

类型	二级	三级	四级	五级	六级	七级
冰攻型	梵心诀	晶冰玉结	梵海无边	冰封万里		
火攻型		火神三元	焚火无垠	天火蚀月	神人合一	神魔同体
控术型	玄石功	六出术	金关玉锁功	封魔阵法		
回复型	太乙心经	天归纳气	神渡众生	天海无涯		

火系魔法路线的首选，赤阳子必学火攻型。特色招式有“焚心诀”，它在初期有还算不错的伤害，还附加束缚技能，再配合“火神三元”的失血效果使用，相当的强劲，如果再用英雄门的“奔雷劲”放毒，效果叠加后的伤害很可观，狙杀Boss的超强组合。“焚火无垠”是范围火攻技能，清杂兵的爽快强招。另外“金关玉锁功”附加昏迷五回合效果，是控术型的一大强招。


英雄门的“横扫千军”

注意，终极绝学“神魔同体”的修练，须学全太乙教的“神人合一”和魔教的“人魔合一”才能解锁。

魔教武功修练路线

初始前置武功：魔化心法

类型	二级	三级	四级	五级	六级	七级
火攻型	夜月流	炼狱火	烈火乱世	灭世焚火		
冰攻型		寒天劲	天寒地冻	冰月极光		
控术型	九阴诀	魔影迷踪	黑煞灵指	七星连环	人魔合一	神魔合一
回复型	杀声震天	修罗归元	还魂大法	虚元幻海		

冰系魔法路线的首选，但练冰攻路线的后果是解不到终级绝学，是很无奈的选择。较有特色的招式是“天寒地冻”，范围冰攻技能，而“冰月极光”是单伤冰攻高伤害技能。另外的“九阴诀”是必学的，能给敌人中恐惧两回合。

华山派武功修练路线

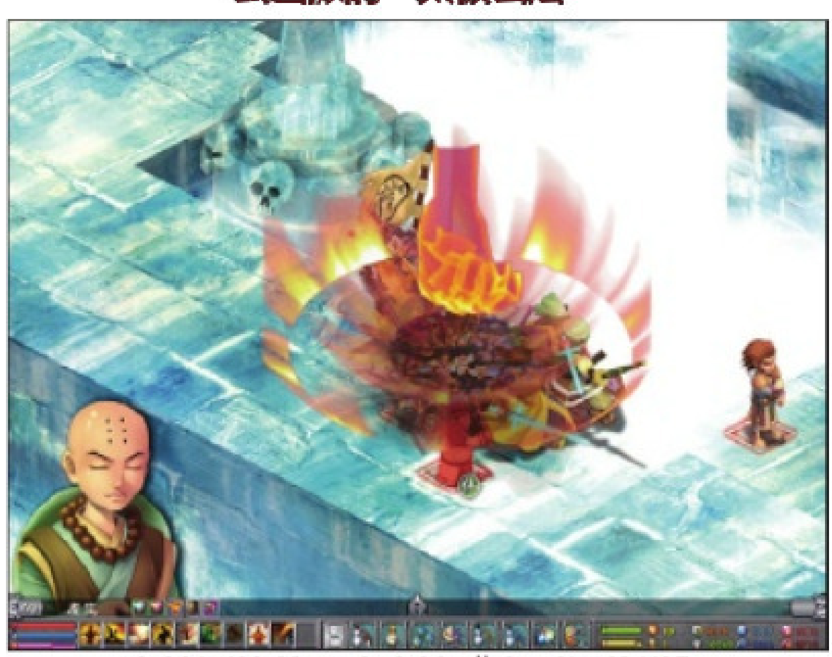
初始前置武功：破玉拳

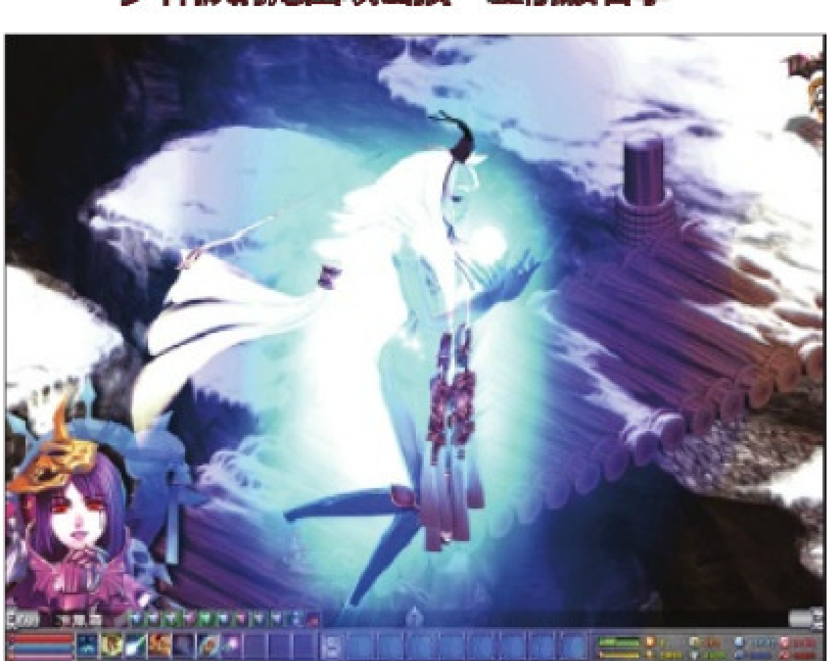
类型	二级	三级	四级	五级	六级	七级
攻击型	华山剑	太岳三清峰	夺命三仙剑	孤行九剑	天道剑绝	天阳无极
控术型	混元掌	云台指	千仞指	霞光连剑诀		
肉盾型	尧白功	无极聚元功	霞莲护体功	天形功		

这个门派的武功较为平凡，不建议修练。


虚空施展“少林九阳功”提升伤害


武当派的“太极玄法”


少林派的范围攻击技“金刚般若掌”


游戏的最终Boss拥有强大的终级强招

小贴士

面对敌方的血高防高的角色，不妨给他们施放失血或中毒效果的控术，这两种伤害是无视防御的，并且具有扩散效果，相当于多回合的群攻招式效果，相当有效率。

当你感觉应付不了敌人的攻击时，不妨让加成型队员学习丐帮的聚元阵，能够使队友的防御力提升350点，持续4回合，如此每人都相当于肉盾型角色了，即使到了游戏后期，聚元阵也会发挥强大的功用。

当攻击型队员面对强大敌人时，若仇恨过高是非常危险的，不妨用控术招式使这名队员暂时隐形，敌人会自动寻找周围仇恨第二高的队员进行攻击，如此能够避开暂时的危机。

在进行下一任务前，最好先确定敌人的等级，最好让队员的等级普遍高于敌人两级左右，这样打起来会比较轻松，不够的话就拿随机任务练级。等级的提升除了能强化自身能力，装备更强的武器护具外，重要的一点是能提升出招的命中率，对等级相当的敌人，命中只有八成左右，若能高个一两级，命中几乎百分百。

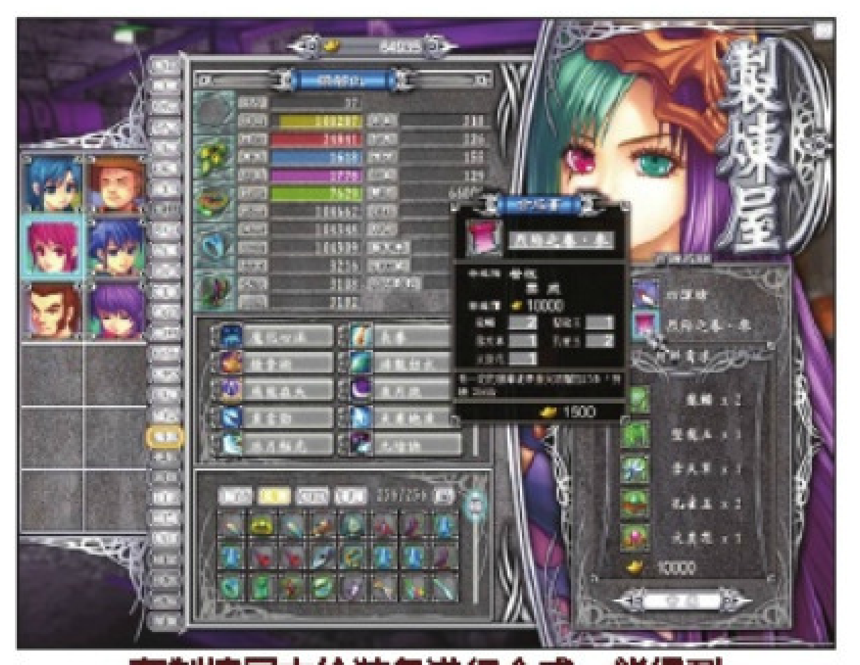
关于合成

在游戏中期打随机任务有机率掉落合成书和合成材料，合成书的作用是强化某部件装备的属性，有的可以增加暴击率，有的可以偷取敌人真气和怒气等，并且这些合成的效果可以在战斗中累加，比如在刀剑上合成“霸天之卷·参”可的提升暴击率12%，再加上华山派的“孤行九剑”提升的暴击率10%，一共可提升22%之多，而不像某些武功效果不能够叠加，只是取其最大值，因此合成的作用是很显著的，须多多利用。在大地图的待机状态中点击“制炼屋”可进行新道具的合成，要注意合成书对装备种类是有要求的，不满足要求，即使有足够的金钱和材料也是无法合成的。

关于结局

游戏中根据玩家选择的支线任务路线可以产生三种不同的结局，分别是“金严狮篇”“阴九幽篇”和“冷无霜篇”。

“金严狮篇”需选择并完成支线任务“真正的敌人”“心事重重的蓉儿”和“秀丽夷州”；“阴九幽篇”则需要选择并完成支线任务“沿海倭寇”“丐帮叛徒”“昂州之乱”“血鹰城小故事”和“诡异古城”。如果以上两个结局都没有达成，则直接进入“冷无霜篇”结局。


在制炼屋中给装备进行合成，能得到额外的属性加成


根据支线任务的完成路线，游戏末期会达成三种不同的结局

任务流程介绍

任务种类在大地图上用蓝、黄、灰三种颜色的图标来表示。


展承天在李大叔的指导下在凤凰岭完成教学关卡

蓝色为主线任务，奖励固定，只能做一次，是直线依序进行的，招募队员固定。

黄色为支线任务，奖励固定，招募队员固定。做支线任务可以体验更多的剧情，开启更多的据点，解锁更多的随机任务，练级和刷装备都要做足够的支线任务，这是打主线的基础，但有两点需要注意，一是选择支线任务会影响到主线的结局，二是支线任务会随着主线的进度而消失。

灰色为普通任务，奖励在一定范围内随机产生，装备的掉落机率依白装、绿装和蓝装的顺序多为3%、2%、1%，而秘藉的掉落机率多在4%～5%之间，特别的有10%。这类任务可以反复做，它的作用是练级和刷装备秘藉，因此这类任务的攻略介绍掉落的道具和能随机招募到的队员。

本游戏由于角色的培养和队员搭配的自由度较高，关卡部分攻略重点介绍关卡的解锁条件、奖励和队员招募，并对主支线招募的队员培养方向加以介绍，而随机任务可招募的队员较多，只注明每个关卡可以刷出的队员名称和帮派，属性不再介绍。

第一章：邂逅凤凰

主线任务：教学关卡（凤凰岭）

登场敌人：野猪（Lv1）
胜利条件：打倒所有野猪
失败条件：我方全灭
任务奖励：铁制指套、狂风怒
队员招募：展承天（物攻型）（固定）
攻略指南：这一关就是杀猪，打完一下尽量把后背朝向死角。任务奖励只注明重要道具，材料和合成书不表。红字为装备类，绿字为秘藉类。

遭遇被一群恶徒纠缠的小姑娘，见义勇为的好青年展承天挺身而出

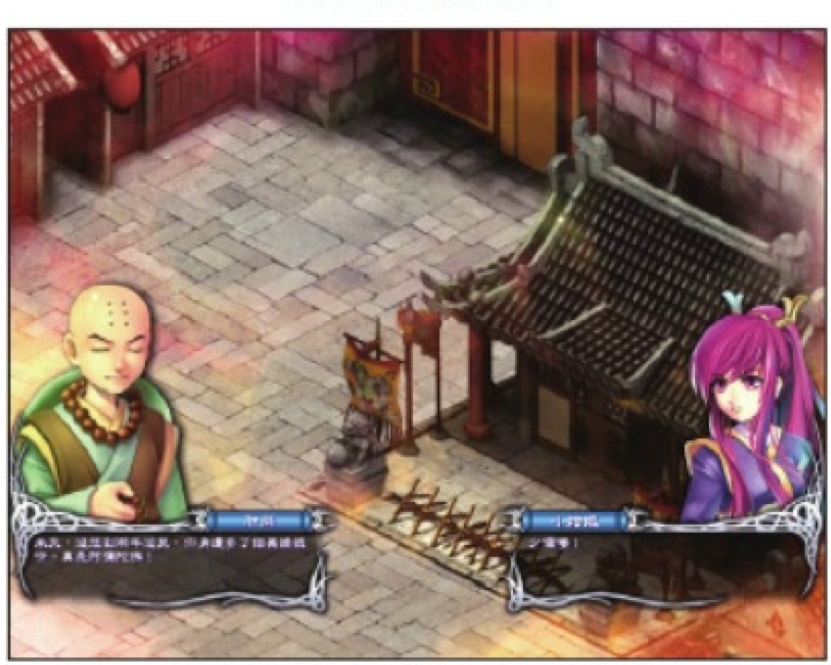
主线任务：不识凤凰（凤凰岭）

登场敌人：？（Lv1）
胜利条件：保护女子逃离敌人追击
失败条件：展承天或女子死亡
任务奖励：长木棍、入门木刀、棉制寒衣、链环腰带
队员招募：小姑娘（物攻型）（固定）
攻略指南：让展承天去吸引敌人的攻击，不要跑过小姑娘哦，祈祷敌人不出暴击。小姑娘加入后，建议让她修练丐帮的物攻和魔教的冰攻路线，魔教的“九阴诀”是必学的，能让敌人恐惧三回合。

主线任务：好友相聚（金陵）
登场敌人：虚空、赤阳子（Lv2）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：高级草鞋、丝织轻衫、金银指套、练武木枪；伏虎式、玄石功
队员招募：虚空（肉盾型）、赤阳子（火攻型）（固定）
攻略指南：先打倒赤阳子，虚空是肉盾较难缠，展承天主力，小姑娘游击。此任务解锁支线任务“小姑娘的发簪”。

支线任务：小姑娘的发簪（太湖）
出现时间：好友相聚（金陵）～贰之二（丐帮分舵）
登场敌人：地痞（Lv3）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：棉制寒衣、飞铜棍
攻略指南：给主力买点合适的防具，先把敌人逐个引过来杀，如果队员中毒，不要靠近战友，否则战友会受牵连。若完成此任务，则后面的支线


掩护小姑娘逃走


和虚空和尚、赤松子不期而遇


在商船上和一群地痞打了起来

“太湖佳话”任务封闭。此任务解锁随机任务“驯兽记·壹”和“世风日下”，是解锁随机任务“为民除害”条件之一。

随机任务：驯兽记·壹（羽镜坡）
登场敌人：野猪、狂牛（Lv4）


羽镜坡驯兽

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：绒毛腰带、皮制腰带、链环腰带、铁制腰带、山贼腰带、麻制大衣、棉制寒衣、皮制风衣、丝织轻衫、武斗布衣、长木棍、碧竹棍、飞铜棍、练武木枪、幽银棍（随机）
队员招募：赵之柱（丐帮）、张智清（太乙教）、单慕芸（华山派）（随机）
攻略指南：笨牛体积硕大，行动迟缓，先把野猪引到后面歼灭，再回去引牛。

随机任务：世风日下（绿水村）
登场敌人：茅山术士（Lv5）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：铁制指套、金银指套、爆灯指套、兽爪双套、尖爪双套、入门木刀、精巧匕首、屠弯刀、巨钢剑、长刃刀、高级草鞋、手工布鞋、复古皮靴、焰火鞋、翠玉鞋（随机）


绿水村大斗茅山术士

队员招募：徐怀山（峨嵋派）、郑南雁（英雄门）（随机）
攻略指南：这一关装备较多，建议多刷。

主线任务：昔日旧情（百花坞）
登场敌人：山寨恶盗（Lv6）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：尖汲枪、职人短衫
攻略指南：小姑娘的“九阴诀”的恐惧效果能使敌人暂时丧失战斗能力。此任务是解锁随机任务“为民除害”条件之一。

随机任务：为民除害（太湖）
登场敌人：野猪、狂牛（Lv9）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：战斗腰带、征战双套、蝙蝠爪棍、长老棍、黄金腰带、妖蛇双套、媚绣鞋、兽皮绒靴、雨矇剑、迴钩刀、凤鸟翠衣、寸山甲、乳香玉；寒云劲、炼狱火、魔影迷踪、修罗归元（随机）
队员招募：周小柏（丐帮）、房晓琳（武当派）（随机）
攻略指南：这一关的奖励也很不错，建议多刷。

第二章：求医少林

主线任务：青梅竹马（嵩山）
登场敌人：山狼、野和尚（Lv10）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：秘银腰带、宓狐战戟
队员招募：慕容诗（回复型）（固定）
攻略指南：此任务解锁支线任务“两小无猜”。

支线任务：两小无猜（天鸣洞）
出现时间：青梅竹马（嵩山）～贰之二（丐帮分舵）
登场敌人：狂牛、山狼（Lv11）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭


在山道上遇到一群野和尚

任务奖励：柔云劲、神门十三式、华山剑、太岳三清峰、素女周天功、回天诀
攻略指南：让虚空抗怪，注意保护慕

容诗的安全，刷出的“素女周天功”和“回天诀”是慕容诗的必修课。若解此任务，则后面的支线“暗黑洞穴”封闭。此任务解锁随机任务“暗黑虎穴”。


慕容诗的怜悯值很高，是位不错的回复型补师哦


展承天和慕容诗故地重游，想起童年的一些往事

随机任务：暗黑虎穴（黑森林）
登场敌人：暗蜘蛛、蜘蛛王（Lv11）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：云刚指虎、银制腰带、孔雀法袍、秘银刀、祈链棍、银爪靴、灰寂珠；芙蓉剑、英仙阵、太岳三清峰、云合指、奔雷劲、战流甲、火神三元、天归纳气、铁布衫、普陀功、轻神术、回天诀、天地变（随机）
队员招募：卜南松（武当派）、沈亮俞（华山派）、邢亦灵（魔教）（随机）
攻略指南：本关多用赤松子的火攻，可以刷出大量的三级秘藉，给展承天学有中毒效果的“奔雷劲”，虚空学加防的“铁布衫”，赤阳子学有失血效果的“火神三元”，慕容诗学增加体力的“回天诀”。此任务解锁随机任务“妖孽横行”。

随机任务：妖孽横行（梦羽河）
登场敌人：水怪（Lv12）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：尖汲枪、怨恨长枪、宓狐战戟、夜光剑、雪舞刀、招魂手套、腾虚长靴、紫蔚衫、战神腰带、黑豫剑、宝石拳套、武术手环；残月金簪、神门十三式、以柔克刚、斗换星移、八卦掌（随机）
队员招募：林千蓉（丐帮）、游永昌（太乙教）（随机）

主线任务：不速之客（少林）
登场敌人：少林寺弟子（Lv11）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：翠碧石
攻略指南：在开始不要强攻，后退引前面的和尚下来打。此任务解锁随机任务“欺善怕恶”。

随机任务：欺善怕恶（金陵）
登场敌人：力士、禁卫军（Lv12）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：将红鞋、万旅僧鞋、打狗凉鞋、必胜腰带、喵喵腰带、武士铠、玉缎衣、战木簪、古纹玉珮、秘银指虎、恕恶指虎、三旋刀、浪人剑、枫木弯棍、重锤棍、逆血枪（随机）
队员招募：明智（少林寺）、洪翠蕾（峨嵋派）、杨碧凌（魔教）（随机）
攻略指南：在开始迅速用冰攻魔法除掉大力士。

主线任务：少林机关（少林）
登场敌人：木头人（Lv13）
胜利条件：展承天快速通过木人阵
失败条件：展承天死亡
任务奖励：重锤棍
攻略指南：用肉盾过去吸收伤害，将


小心这些暗蜘蛛的中毒和束缚控术


刚进少林山门就被一群少林弟子给截住了

木头人的真气耗完，它们就不会晕人了。此任务解锁随机任务“尽丢僧面”。

随机任务：尽丢僧面（凤凰岭）
登场敌人：野猪、狂牛（Lv14）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：打狗腰带、怨念腰带、苗


在大雄宝殿缠斗少林的三大高手

疆兽甲、紫光道袍、职人短衫、秘银腰带、青蛇玉钻、翠碧石、秘银手环、炎星指虎、玄裂指虎、蛇奴剑、踏云鞋、黄金鞋；金刚诀、晶冰玉结、六出术、游龙出水、虎罗汉（随机）
队员招募：明仁（少林寺）、巫如双（英雄门）、白若芙（华山派）（随机）
攻略指南：只有那个血最厚的和尚会往山顶冲，可用赤阳子的“焚心诀”的束缚效果将他定身、或者用控术师的眩晕或昏迷技来拖住。掉落的“六出术”给赤阳子学，“金刚诀”给虚空学。

主线任务：初啼将鸣（少林）
登场敌人：空渡、空见、空清、少林寺弟子（Lv14）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：晶疾剑、火钉骨靴
队员招募：空渡（少林寺，物攻＋肉盾型）、空见（少林寺，火攻＋火盾型）、空清（少林寺，物攻型）（固定）
攻略指南：先将弟子逐片引下来消灭，再上去打Boss。此任务解锁支线任务“沿海倭寇”。

第三章：魔教弟子

支线任务：沿海倭寇（倭寇巢穴）
出现时间：初啼将鸣（少林）～白狼山脱逃战（白狼山）
登场敌人：海贼（Lv16）

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
攻略指南：不要直接跳到中央地带哦，容易掉进陷阱遭围击，堵在一侧路口打。若解此任务，则后面的支线“倭寇巢穴”封闭。此任务解锁随机任务“百年狐仙”和“巨石林之恩”，是解锁结局“阴九幽篇”的条件之一。

随机任务：百年狐仙（月夜坡）
登场敌人：树精、狐仙（Lv16）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭


小姑娘看到大海很激动的样子


倭寇巢穴不要深入哦，将敌人引出来打

任务奖励：野豹腰带、萌丽束带、镇山铁铠、蝶舞铁衣、神农草鞋、玲珑锦靴、苍血拳套、默银剑、龙鸣枪、黑铁玉、太极头带；百毒不侵、龙爪功、金刚伏魔功、无上聚力诀、天寒地冻、烈火乱世、黑煞灵指、还魂大法（随机）
队员招募：方靖强（丐帮）、索夜山（魔教）（随机）
攻略指南：逐批往后拖着打，敌人的束缚倒不可怕，可怕的是狐仙的“迷魂阵”，能使范围内队员失去战斗力，快速用小姑娘的“九阴诀”给狐仙中恐惧，再用赤阳子的“火神三元”给狐仙失血，树精则用展承天的“奔雷劲”放中毒。刷出的“百毒不侵”和“龙爪功”给虚空学习。

随机任务：巨石林之恩（巨石林）
登场敌人：野猪（Lv17）
胜利条件：35回合将所有野猪送到猎人身边
失败条件：任一野猪死亡或超过时限
任务奖励：无赖腰带、双角腰带、剑圣皮甲、降龙法袍、吟月绣鞋、柳月锦鞋、赤谷指虎、鬼斩刀、降兽棍、打狗铁簪、喵喵玉簪；飞龙在天、龙罗汉、散功掌、十全朝阳功（随机）
队员招募：见轩（少林寺）、陈应玄（太乙教）（随机）
攻略指南：赶野猪任务，无经验获得，派轻功高的小姑娘将野猪引到猎人身边。小姑娘和野猪都会跳山崖，可以抄近路。这里刷点16级蓝装，最快5分钟刷一遍。“飞龙在天”给小姑娘学习，能使敌人昏睡三回合。

主线任务：贰之一（凤鸾镇）
登场敌人：地痞（Lv17）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：武士铠、怨恨长枪
攻略指南：敌人分三批登场，人数依次增多，每次都在初始地点刷出，建议每批留一个引远再杀。此任务解锁随机任务“岭上之险”和“采花贼”。

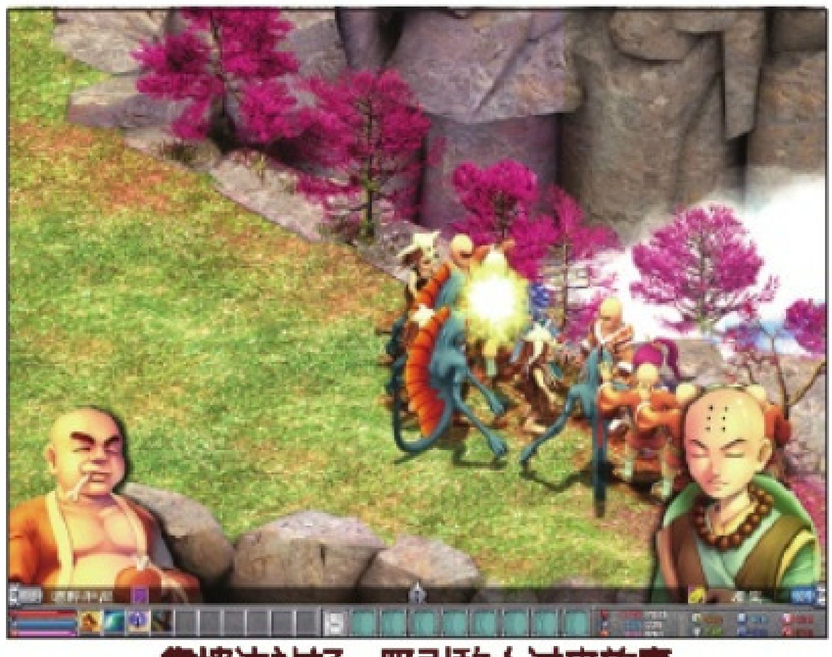
随机任务：岭上之险（皇龙岭）
登场敌人：酒醉和尚、茅山术士、狂水怪、山野猪（Lv18）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：超过15回合或我方全灭
任务奖励：断月腰带、罗刹束装、喵喵铃鞋、火钉骨靴、威神手套、凶祭剑、翼雏杖、紫玉手环；焚火无垠、梵海无边、神渡众生、金关玉锁功（随机）


狐仙这关最重要的是先给狐仙中恐惧，让她的“迷魂阵”施展不出来


赶猪任务只让小姑娘上场就足够了

队员招募：苏起（丐帮）、江峰（英雄门）、郑长山（太乙教）（随机）
攻略指南：敌人有三群，数量远超以往，不过掌握诀窍还是很轻松的，选


在凤鸾镇遇到一群欺负人的地痞


靠墙边站好，吸引敌人过来放毒

冰火群攻的队员，或者选会放毒的物攻队员来打，笔者为此培养了两个会使“奔雷劲”的物攻队员，在开始全体背靠墙边排好，慕容诗隐身，把引人的虚空放中间，每人中间留一格，好让敌人围住。敌法师的束缚不必担心，反正也没打算逃。等敌人围拢聚堆，就放冰火轰杀，或中毒招式让敌人自相毒杀。刷到的“金关玉锁功”给赤阳子学习，能使敌人迷惑五回合，“焚火无垠”也是他的，以后清大群小怪就用它了。

随机任务：采花贼（妙花村）
登场敌人：采花贼、摘花贼（Lv18）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：坚骨腰带、真鹤腰带、北国雪袍、巨汉绒鞋、天钢指套、飞鹰爪、血牙刀、枫常剑、薤阳石戟、刺厄杖、夜凤金簪；太极玄法、刚柔并济、鹤心化毒功、乱环诀、峨嵋紫英剑、起死回生、贯虹指、花前月下（随机）
队员招募：周永萍（丐帮）、周镜深（武当派）、叶御风（华山派）（随机）
攻略指南：难度不大，防高的血弱，攻高的防低，纯奖励关。笔者在这关

刷到一把蓝装的16级血牙刀（外功+750，命中和暴击+8%）。“花前月下”一定要让慕容诗学，可以让队员隐身，救伤员和偷袭之用。



虚空一个人在屋顶角落吸引一半的敌人火力

主线任务：贰之二（丐帮分舵）

登场敌人：丐帮弟子（Lv19）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：九精宝珠
队员招募：纪蓉（冰攻型）（固定）
攻略指南：敌人左右各八名夹击，难度极高，最好将平均等级练至20级以上，并给赤阳子学会火攻群体的“焚火无垠”，带上慕容诗回血。左边敌强，在开始把肉盾虚空扔到屋顶的左上角，用他来顶住左屋顶过来的敌人，其余主力迅速跑到右屋顶，这边的敌人血较厚，但不会眩晕控术容易打些，还是采用站墙边放毒的策略，再辅助冰火群攻，清掉后再杀追过来的。全清这两批还得打荆啸生和拳冠青，这时已没什么难度了。九精宝珠记得给赤松子装备。此任务解锁支线任务“许愿湖”。

战后终于知道小姑娘名字叫梁若仇，同时纪蓉加入，她是个冰攻型的角色，建议让她修练魔教的冰火攻击路线，并学会“九阴诀”，“天寒地冻”是冰攻群体的招式，清小怪很好用，与赤松子的“焚火无垠”相映成趣。



“焚火无垠”一定给赤阳子学哦



丐帮总舵的战斗，全靠赤松子的焰火了

支线任务：许愿湖（星宿湖）

出现时间：贰之二（丐帮分舵）～白狼山脱逃战（白狼山）
登场敌人：水怪、水怪头目（Lv20）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：飞龙在天
攻略指南：这关只有六只水怪，物攻队员上。若解此任务，则后面的支线“心事重重的蓉儿”封闭。此任务解锁随机任务“烤肉趣”。

随机任务：烤肉趣（火灵山）

登场敌人：香毛猪、嫩皮狼、活水怪（Lv20）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：红临腰带、碧彩衣、珍兽皮靴、流星爪、斗神指虎、月虹刀、绽泉刀、迅阴刺棍、赤拳长棍、九精宝珠；横扫千军、灵台五转功、移相心法、倒行逆气（随机）
队员招募：洪文谷（丐帮）、石艾罗（华山派）、荆笑生（魔教）（随机）
攻略指南：带冰火和物攻各两位，带纪蓉升级。小怪分三批，用冰火群攻轰一遍，基本不剩什么了，物攻队员拣剩清场，在这里最好把队员练到23级，同时刷点16级蓝绿装。“横扫千军”多刷几本，多培养几名物攻队员。

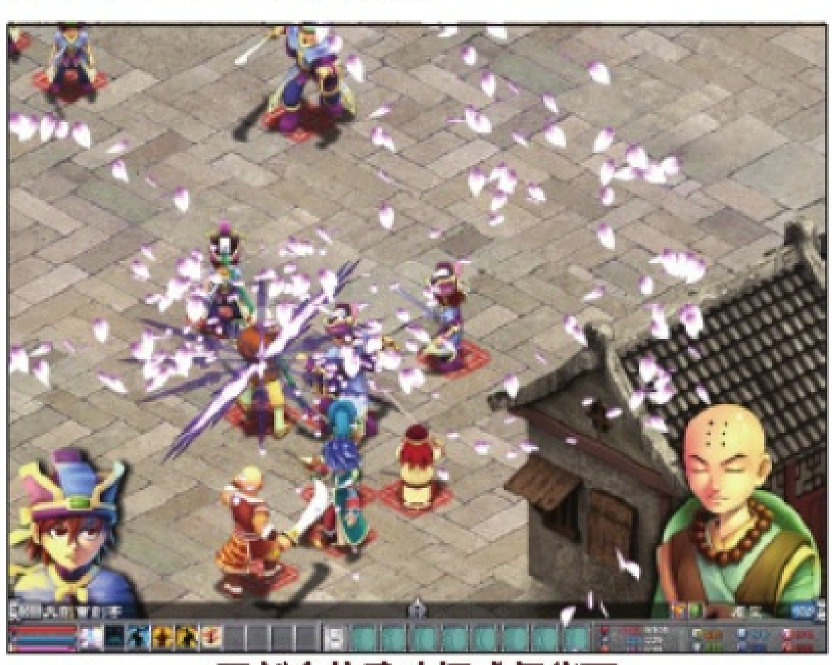
第四章：华山惊变

主线任务：参之一（百叶岭）

登场敌人：天剑会剑客（Lv20）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭或华山派弟子死亡
任务奖励：戏曲手套、蝶舞乡衣
队员招募：邱玉清（华山派，冰攻+控术型）、蓝彩莹（华山派，回复+火盾型）、焦剑恩（华山派，物攻型）（固定）
攻略指南：带一肉盾两冰火群攻两物攻，在开始不要放冰火，派物攻过去杀两个，随后出现六只杂兵，这时放群攻杀掉杂兵，最后集中火力打首领。此任务解锁支线任务“真正的敌人”。

支线任务：真正的敌人（血鹰城）

出现时间：参之一（百叶岭）～白狼山脱逃战（白狼山）
登场敌人：天剑会剑客（Lv21）
胜利条件：敌方全灭



天剑会的武功招式很华丽



蓝彩莹邀请大家去坐游船玩

失败条件：我方全灭
任务奖励：千仞指
攻略指南：在开始让虚空上去抗敌，聚集后再放冰火群杀，最后敲掉六名首领。若解此任务，则后面的支线“血鹰城小故事”封闭。此任务解锁随机任务“爱环保”，是解锁结局“金严狮篇”的条件之一。

随机任务：爱环保（枫木林）

登场敌人：伐木贼、盗砍者（Lv21）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：云雀腰带、贵族麻衣、千年蚕衣、唤风鞋、戏曲手套、幽灵手套、晶疾剑、秀灵刀、双刃棍、灵雷枪、上古玛瑙、绒瑛戒；夺命三仙剑、千仞指、霞莲护体功（随机）

队员招募：（随机）

攻略指南：带两物攻和两个冰火攻击队员，敌人很普通，放两轮冰火就成虚弱了。能刷到慕容诗用的秀灵刀，物攻饰品绒英戒，增加仇恨的上古玛瑙给虚空。

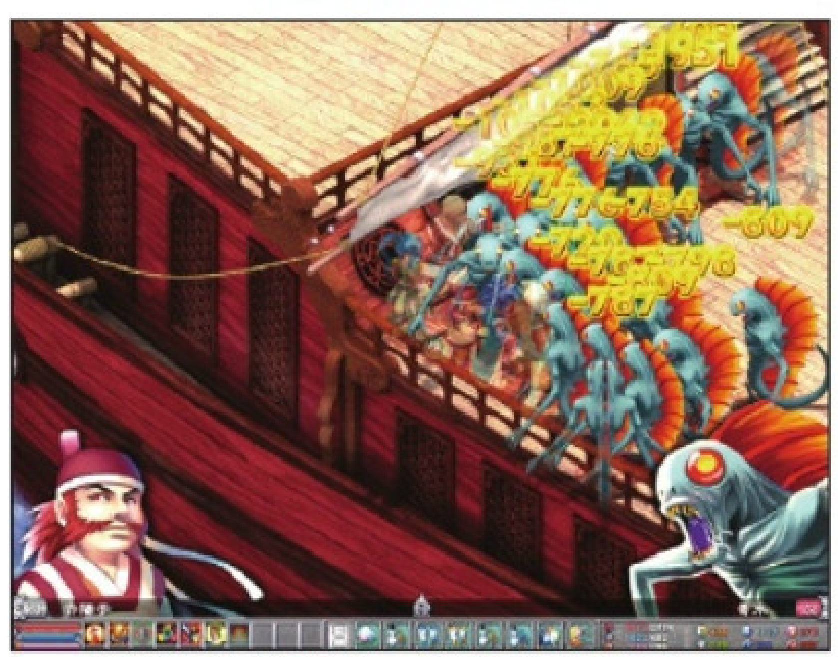
主线任务：天湖游船（天湖）

登场敌人：天剑会剑客（Lv22）

胜利条件：敌方全灭



寻获至宝任务中派虚空堵在路口引怪，后面放冰火魔法轰炸



将船上的水怪引到一角再用冰火群攻来轰



天剑会攻打华山了，让虚空站在一角牵制六名敌人，余者杀左边

失败条件：我方全灭

任务奖励：金狮毛铠、御瓷棍

攻略指南：开始将队员散开，等敌人聚拢放冰火群攻，物攻拣剩。此任务解锁随机任务“寻获至宝”和“风不平浪不静”。这关简单，

随机任务：寻获至宝（兰妃山）

登场敌人：原住民、宝物看守（Lv21）

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭

任务奖励：破冰棍、皇天金棍、七门剑、赤红剑、奇傲钩爪、焰霞指虎、杏茹玉、凤凰银簪、疾风绒靴、日霞护靴、碧玉法袍、柔鸣甲、将军腰带、银火腰带（随机）

队员招募：贾芷雪（丐帮）、胡雁宁（峨嵋派）、罗问风（英雄门）（随机）

攻略指南：派两名冰火系群攻队员，其余物攻。在开始虚空堵到路口抗怪，其他队员远点分散，因为敌人全部会群体攻击，等怪聚多再上去放冰火群攻，外加展承天的“横扫千军”，在这里将队伍练到25级再打主线。本关开始掉落合成书了，如“火体之章·壹”可以在制炼屋将收集的材料合成在护甲上，增加火抗3%。本关能刷出蓝装的柔鸣甲和日霞护靴，防+561/336，仇恨各+113%，是为虚空量身打造的，而增加冰功伤害的杏茹玉给纪蓉装备，焰霞指虎也是很强悍的武器，冰火攻+800。

随机任务：风不平浪不静（贸易商船）

登场敌人：水怪（Lv22）

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭

任务奖励：妙禅法带、金狮毛铠、霜云绒鞋、旋飞轮爪、冰淼剑、秘银枪、血怅珠（随机）

队员招募：见义（少林寺）、周采芹（峨嵋派）、张智清（太乙教）（随机）

攻略指南：这关开放虽早，建议在打完“夷洲狐仙”任务后再打，这样可以派出两个据点的队员。敌人数量众多，防高血弱，建议开始退据左上角靠墙站好，只会惊动上层的水怪，等它们靠近物攻队员放“横扫千军”和“奔雷劲”，冰火队员待命，等大部分水怪汇扰再放范围冰火攻击。打完这批还会陆续出三批，不过规模不大。

主线任务：决战华山（华山）

登场敌人：天剑会剑客、天剑会尊者（Lv23）



杨孤鸿的属性适合学习物攻路线

胜利条件：打倒天剑会尊者

失败条件：我方全灭

任务奖励：杏茹玉



在夷洲遇到控制村民的狐仙

队员招募：杨鸿孤（华山派，物攻+冰攻型）（固定）

攻略指南：此任务解锁支线任务“寒冰蜘蛛”和“夷州狐仙”。又是天剑会的人马，杂兵的火防最差，建议带肉盾虚空，再两名会“奔雷劲”的物攻，两名冰攻火攻。在开始虚空跑到右侧墙角用“铁布衫”和“百毒不侵”升仇恨，吸引五名杂兵和尊者，并用“龙爪功”中失血，其余队员到左边杀三个，然后回到右角放冰火群攻外加“奔雷劲”，不消两回合杂兵消灭，然后打尊者，用赤阳子加迷惑，物攻和虚空加中毒和失血。

支线任务：夷州狐仙（夷州）

出现时间：决战华山（华山）~丐帮总舵（丐帮总舵）

登场敌人：被控的乡民、狐仙（Lv24）

胜利条件：消灭狐仙

失败条件：我方全灭或任一乡民死亡

任务奖励：黑煞灵指

攻略指南：这关全派物攻，不要用群攻招式，让虚空加仇恨吸引村民，再派物攻单体攻击狐仙，建立仇恨将她引走，加失血慢慢打。若解此任务，则后面的支线“秀丽夷洲”封闭。

第五章：丐帮之危

主线任务：白狼山脱逃战（白狼山）

登场敌人：魔教弟子（Lv25）

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭

任务奖励：焰霞指虎、日霞护靴

攻略指南：敌人分三路，攻击较强悍，建议让纪蓉学会冰火双路线，再加上

小姑娘和赤阳子的冰火双攻，两回合可以放四次魔法群攻，这样差不多能消灭一股敌人了。开始派虚空到一侧靠墙加仇恨，吸引两股敌兵，其余人员攻一角，先放冰火魔法轰，再加迷惑（金关玉锁功）和昏睡（飞龙在天），队员不要露背，敌人的伤害很高。解决掉一批与虚空会合，这时虚空用“龙爪功”和“金刚般若拳”也磨掉敌人不少的血量了。此任务解锁随机任务“沙不用钱”和“狼来了”。

支线任务：寒冰蜘蛛（寒冰洞）

出现时间：决战华山（华山）～丐帮总舵（丐帮总舵）

登场敌人：蜘蛛、千年蛛王（Lv23）

胜利条件：消灭千年蛛王

失败条件：我方全灭

任务奖励：倒行逆气

攻略指南：此任务虽在“决战华山”后出现，但打完白狼山才能解。若解此任务，则后面的支线“意想不到”封闭。带上慕容诗，让她隐身去拿箱子，四周的蜘蛛是杀不光的，跳到中间打死千年蜘王就过关了。

随机任务：沙不用钱（烟花古城）

登场敌人：采砂者（Lv24）

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭

任务奖励：稚黄束带、喵喵虹袍、凌舞鞋、断剑手环、暗刃拳套、轩濠刀、太极长棍（随机）

队员招募：陈易（丐帮）、明智（少林寺）、高夏山（英雄门）（随机）



展承天的“横扫千军”是群杀强招



让虚空建立仇恨去吸引敌人，冰火队员放群攻技能

攻略指南：从这里开始刷22级装备了。简单一关，让虚空用“铁布衫”和“百毒不侵”加仇恨引怪，其余人



虚空跑到船侧独当一面，其他队员阻击栈桥上的敌兵



“以退为进”是获取高级秘籍的关卡，冰火群攻在这关起到关键的作用

放两个冰火加“横扫千军”就全部虚弱了。

随机任务：狼来了（神木村）

登场敌人：贪吃山猪、饥饿恐狼（Lv25）

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭

任务奖励：紫乌腰带、破敌军铠、禁卫铁靴、苍鬼银链、索魂阴爪、旭柳刀、御瓷棍（随机）

队员招募：洪文谷（丐帮）、王南青（峨嵋派）、宇向华（华山派）（随机）

攻略指南：开始派一名冰火队员跑到上面打小怪，其余队员下行，下一回合小怪会全体瞬移到下方，歼灭之。

主线任务：前往丐帮总舵（朱麟村）

登场敌人：英雄门弟子（Lv25）

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭

攻略指南：这关敌人会“奔雷劲”，队员放得分散些。在开始派虚空跳到右侧船边牵制那边的两群，余者跳到左侧栈桥杀两个，再返回屋顶往下放冰火魔攻，物攻队员跳下去用“奔雷劲”和“横扫千军”。此任务解锁随机任务“以退为进”和“情归何处”。

随机任务：以退为进（亭关）

登场敌人：集团下游、集团上游、集团首脑（Lv27）

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭

任务奖励：极上混天功、日月大挪移、无上玄冥功、气盖山河、冰月极光、灭世焚火、七星连环、虚无幻海、天火蚀月、冰封万里、天海无涯、封魔阵法、天极八卦、纯阳无极功、无极聚元功、两仪乾坤（随机）

队员招募：方靖强（丐帮）、吴婷佳（武当派）、游永昌（太乙教）（随机）

攻略指南：这关全体带冰火攻击的队员比较好打，如果没有就要靠虚空的仇恨来抗怪来了，物攻同时在墙边放毒，等冰火队员恢复三回合再轰。这关是刷秘籍的重要关卡，多打几遍，将英雄门、太乙、魔教和武当的五级秘籍都刷出来学上，像“天火蚀月”“极上浑元功”“无上玄冥功”“冰月极光”等都是单体重伤害招式，而“灭世焚火”“封魔阵法”等又是冰火队员的第二种群攻招式，都不能漏掉。

随机任务：情归何处（不归谷）

登场敌人：痴心女、负心汉（Lv26）

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭



人品的光环照耀着我

任务奖励：英雄腰带、青纹道袍、大海之靴、银雀项圈、班眉手套、东坡刀、打狗棒（随机）

队员招募：周采芝（峨嵋派）、郑南雁（英雄门）、赵灵兰（魔教）（随机）

攻略指南：一对很厉害的痴男怨女，全部派物攻队员，用虚空先绊住下面男的，用“龙爪功”给他放血，其余队员上去打女的，先用“飞龙在天”让她睡会儿，再放“奔雷劲”中毒，一起放“横扫千军”，等杀完女的回来，虚空已将男的血放掉一半了。



“情归何处”是很有特色的关卡，这对男女不容易对付

主线任务：丐帮总舵（丐帮总舵）

登场敌人：暗冥岛刺客（Lv27）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭或洪熙公死亡
队员招募：黄晓蓉（丐帮，物攻＋加成型）、黄甫燕（丐帮，物攻＋控术型）、拳冠青（丐帮，肉盾型）（固定）



在竹林见到丐帮帮主洪熙公

攻略指南：这关有点难度，建议多带冰火队员，敌人分三批登场，每轮让冰火轰几遍，丐帮弟子会收拾残局，记得给虚空留一次升仇恨的机会，等下批敌人登场建立新的仇恨。此任务解锁支线任务“丐帮叛徒”和随机任务“冰魔之舞”。

第六章：昂州送信

随机任务：冰魔之舞（麒麟洞）

登场敌人：冰妖、火麒麟（Lv27）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：吹雪杖、芙鲤剑、天冰指虎、绝弩手环、怅崩冰鞋、破岚斗袍、术士腰带（随机）
队员招募：见轩（少林寺）、程以薇（英雄门）、叶御风（华山派）（随机）

攻略指南：全是冰女，以目前实力不足以解此任务，在游戏后期再来，多用控术和群攻。

支线任务：丐帮叛徒（啸云山庄）

出现时间：丐帮总舵（丐帮总舵）～柳暗花明（祭坛）
登场敌人：山庄主人、丐帮叛徒（Lv28）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：大海之靴
攻略指南：若解此任务，则后面的支线“啸云山庄的秘密”封闭。此任务是解锁支线任务“昂州之乱”的条件之一，是结局“阴九幽篇”的解锁条件之一。

主线任务：意外之敌（巨石林）

登场敌人：禁卫军、禁卫队长（Lv28）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
攻略指南：全派物攻队员，虚空引杂兵，集中火力杀蓝装的杂兵，否则他会给队长回血，然后再围队长，用“飞龙在天”中睡眠，再“奔雷劲”中毒，随后是高攻的“极上混元攻”和“冰月极光”等招式。此任务解锁支线任务“太湖佳话”和随机任务“杀通天的蜘蛛不要来”“强盗之河”，也是支线任务“昂州之乱”解锁条件之一。



“冰魔乱舞”这关把等级练到30级以上再来吧，敌人强得变态



在一座山庄里偷听到丐帮叛徒的谈话



在石林遇到盘查的禁卫军

支线任务：昂州之乱（昂州）

出现时间：意外之敌（巨石林）～神秘人物（太乙教）
登场敌人：山猪、野牛、饿狼（Lv27）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：冰淼剑；十全朝阳功
攻略指南：此任务解锁随机任务“千奇百怪”，是结局“阴九幽篇”的解锁条件之一。

随机任务：千奇百怪（奇仙洞）

登场敌人：野猪、狂牛、山狼、力士、海贼、水怪、树精、狐仙、地痞、恶丐、暗蛛蜘、野和尚、茅山术士、山寨恶盗、冰之女、禁卫军（Lv28）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：圣慈腰带、无极辉袍、仵作长靴、慈鸽戒、喵喵手套、桃萌剑、红带仙杖（随机）
队员招募：苏起（丐帮）、陈应玄（太乙教）、单慕芸（华山派）（随机）
攻略指南：敌人品种齐全，多带冰火群攻队员，不过最要小心的是狐仙和冰女，在她们出现的第一时间用“飞龙在天”中昏睡。

支线任务：太湖佳话（太湖）

出现时间：意外之敌（巨石林）～神秘人物（太乙教）
登场敌人：野和尚（Lv28）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
攻略指南：若曾解过“小姑娘的发簪”，则此任务不会出现。

随机任务：杀通天的蜘蛛不要来（羽境坡）

登场敌人：毛沙蜘蛛（Lv28）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：无双战戟、东瀛太刀、兽魔拳套、神古艳石、狂暴长靴、打狗轻衫、兽王腰带（随机）
队员招募：贾芷雪（丐帮）、徐怀山（峨嵋派）、沈亮俞（华山派）（随机）
攻略指南：大批的蜘蛛，多带火攻队员，等蜘蛛聚集纵火烧烤，比较适合练级。

随机任务：强盗之河（梦羽河）

登场敌人：河盗（Lv28）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：金刚罩体、金刚般若拳、如来神功、浩瀚佛光、降龙有悔、睡罗汉、嫁衣十八跌、如影随形、幻影无形剑、紫玉神功、玄门天罡指、浪迹天涯、孤行九剑、霞光连剑诀、天形功（随机）
队员招募：明仁（少林寺）、巫如双（英雄门）、宇向华（华山派）（随机）
攻略指南：敌人只有四个，派几个物攻队员过去修理，敌人攻击很高，先加中毒和失血状态再用高伤单体招式杀。这关能刷五级秘籍，重点收集少林的“金刚罩体”和“金刚般若掌”，丐帮的“降龙有悔”，峨嵋的“紫玉神功”和“玄门天罡指”。


在昂州城里遭遇乱闯的怪兽


这关的敌人真是千奇百怪呀，要小心狐仙的“迷魂术”

第七章：黑衣来客

主线任务：腹背受敌（忘风岭）

登场敌人：魔教弟子、暗冥岛刺客（Lv29）
胜利条件：打倒天剑会尊者
失败条件：我方全灭或有太乙教弟子死亡


“腹背受敌”的情形和“丐帮总舵”相仿，暗冥岛刺客陆续登场三批


太乙教弟子引领大家去见教主

任务奖励：七彩腰带；天形功、天地变、花前月下
攻略指南：这关比丐帮总舵还要难，敌人同样出三批，优先派物攻队员杀掉女的，其余的让虚空去牵制。此任务解锁支线任务“心事重重的蓉儿”和“通天塔圣地”，以及随机任务“练武功”和“盗亦有道”。

支线任务：心事重重的蓉儿（星宿湖）

出现时间：腹背受敌（忘风岭）～竹剑香主（落日客栈）
登场敌人：魔教弟子（Lv29）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
攻略指南：此任务是结局“金严狮篇”的解锁条件之一。若曾解过“许愿湖”，则此任务不会出现。

支线任务：通天塔圣地（通天塔）

出现时间：腹背受敌（忘风岭）～猴子戏法（神龙岭）
登场敌人：茅山术士（Lv30）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：太岳三清峰、夺命三仙剑
攻略指南：多带物攻队员，派虚空到桥上引怪，其余人放毒后用高级招式围杀。此任务是随机任务“雾里看花”的解锁条件之一。


赤阳子兴致勃勃地介绍通天塔圣地

随机任务：练武功（御玄殿）

登场敌人：木头人、十八铜人（Lv28）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：刺客腰带、圣光腰带、七彩腰带、天地法衫、刺棘藤铠、绣彩衣、十忧道鞋、梦谷战靴、刺羽幻靴（随机）
队员招募：周永萍（丐帮）、洪翠蕾（峨嵋派）、郑长山（太乙教）（随机）
攻略指南：搞怪关卡，只等那个铜人跑过来处理掉就行了，木头人不必打，轻松刷29级装备的一关。


不要被那些木头人吓倒，只须解决十八铜人就行了

随机任务：盗亦有道（月夜坡）

登场敌人：海贼、山寨恶盗（Lv29）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：百毒不侵、金刚罩体、龙爪功、金刚般若拳、金刚伏魔功、如来神功、无上聚力诀、浩瀚佛光、少林九阳功、天阳无极（随机）
队员招募：赵之柱（丐帮）、房晓琳（武当派）、王南青（峨嵋派）（随机）
攻略指南：虚空增加仇恨，到屋中间将三群杂兵吸引到一堆，第二回合全

体上前用群攻轰炸。重点刷少林的六级武功“少林九阳功”，峨嵋的终级武学“天阳无极”。


“盗亦有道”值得多刷，有高级秘籍刷出哦

主线任务：柳暗花明（祭坛）

登场敌人：禁卫军、海公公（Lv30）
胜利条件：打倒海公公


在太乙教祭坛遇到海公公，这造型很像《新龙门客栈》的贾公公

失败条件：我方全灭
任务奖励：一蓝衫；还魂大法、虚无幻海
队员招募：苗德一（太乙教，火攻+控术型）（固定）
攻略指南：全体带物攻队员，先给两名会法术的士兵放毒，另两个杂兵不用招惹，用高伤害集中火力打公公，太乙弟子会充当奶爸角色，注意公公对所有状态免疫，但可以减防。此任务解锁支线任务“意想不到”和随机任务“杀很大之动物园”“接力赛跑”“八方之乱”。

支线任务：意想不到（寒冰洞）

出现时间：柳暗花明（祭坛）~不归谷（不归谷）
登场敌人：暗蜘蛛（Lv30）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：寒冰魔杖
攻略指南：简单的一关，放火烧烤蜘蛛。若曾解过“寒冰蜘蛛”，则此任务不会出现。

随机任务：杀很大之动物园（精灵洞）

登场敌人：野猪、狂牛、山狼、熊、蛇、猴（Lv29）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：太极玄法、天极八卦、刚柔并济、纯阳无极功、鹤心化毒功、无极聚元功、乱环诀、两仪乾坤、苍天无极、天阳无极（随机）
队员招募：洪文谷（丐帮）、周镜深（武当派）、高夏山（英雄门）（随机）
攻略指南：三物攻两冰火，在开始派虚空到桥上堵住上面的熊蛇猴，其他人退到下面清狼猪牛，然后再上去打，先秒猴子，否则会中昏睡。

随机任务：接力赛跑（翠竹村）

登场敌人：红（蓝、绿）队跑者、队员（Lv30）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭，若有跑者抵达终点
队员招募：林千蓉（丐帮）、见义（少林寺）、张智清（太乙教）（随机）
攻略指南：多带几个会放束缚和昏睡的队员，将跑下来的跑者定身，虚空建仇恨引怪，优先杀女的。这关不掉好东西，可以不刷。

随机任务：八方之乱（凤鸾镇）

登场敌人：丐帮、少林寺等八派之败类（Lv30）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：雁云靴、尊者尖靴、蔚沂棉套、绝冰手套、降汝剑、闪牙剑、巫妖长叉、寒冰魔杖、烛兰玉、寒湘链（随机）
队员招募：明智（少林寺）、卜南松（武当派）、程以薇（英雄门）（随机）
攻略指南：先杀会控术的，优先解决掉丐帮、峨嵋和魔教的弟子，同样给他们加迷惑和昏睡。这里掉落的都是回复师的29级装备。


原来小姑娘最怕的是…蜘蛛


在山洞里逛逛这座动物园吧

主线任务：神秘人物（太乙教）

登场敌人：黑衣人（Lv31）
胜利条件：打倒黑衣人


这一场是赛跑还是战斗？


黑衣人跑到太乙教来抢夺雪晶石

失败条件：我方全灭或有太乙教弟子死亡
任务奖励：梦谷战靴；紫玉神功
队员招募：刘玄知（太乙教，火攻+加成型）、丘处端（太乙教，火攻+肉盾型）（固定）
攻略指南：黑衣人是血牛，所有状态免疫，优先用火系高攻单体伤害，其次用物攻。此任务解锁支线任务“血鹰城小故事”和“暗黑洞穴”，以及支线任务“雪山飞猴”和“猎蛇趣”。

第八章：竹剑香主

支线任务：血鹰城小故事（血鹰城）

出现时间：神秘人物（太乙教）~火灵山（火灵山）
登场敌人：天剑会剑客（Lv31）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭

任务奖励：移相心法、无上玄冥功
攻略指南：此任务是结局“阴九幽篇”的解锁条件之一。若曾解过“真正的敌人”，则此任务不会出现。

支线任务：暗黑洞穴（天鸣洞）
出现时间：神秘人物（太乙教）~火灵山（火灵山）
登场敌人：谜之刺客（Lv31）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
攻略指南：若曾解过“两小无猜”，则此任务不会出现。

随机任务：雪山飞猴（幻虹谷）
登场敌人：雪猴、雪狐王（Lv31）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
队员招募：陈易（丐帮）、吴婷佳（武当派）、胡雁宁（峨嵋派）（随机）


让虚空加完仇恨跑到木桥上引猴子


蛇窟里刷出的可都是魔教的高级武功啊

攻略指南：全带物攻，让虚空加仇恨跑到桥上引猴子，然后上前逐只杀猴子，小心它们的迷惑和昏睡。

随机任务：猎蛇趣（七毒潭）
登场敌人：空蛇、蛇女（Lv31）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：天寒地冻、冰月极光、烈火乱世、灭世焚火、黑煞灵指、七星连环、还魂大法、虚无幻海、人魔合一、神魔同体（随机）
队员招募：苏起（丐帮）、江峰（英雄门）、游永昌（太乙教）（随机）

攻略指南：建议多刷，掉落魔教四至七级秘籍。

主线任务：竹剑香主（落日客栈）
登场敌人：竹剑帮香主（Lv32）
胜利条件：打倒竹剑帮香主


当街斗牛

失败条件：我方全灭
任务奖励：骷髅项圈；战流甲、移相心法
攻略指南：敌人只有竹剑香主，在开始让虚空引他，派一队员站到他身后两格，引他放出群体束缚，再全部绕到他身后重击，三回合打掉半血即可过关。此任务解锁支线任务“倭寇巢穴”和随机任务“哪丐厉害”“压迫众生”“狂牛奔腾”。

支线任务：倭寇巢穴（倭寇巢穴）
出现时间：竹剑香主（落日客栈）~香绵阁（香绵阁）
登场敌人：海贼（Lv31）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
攻略指南：若曾解过“沿海倭寇”，则此任务不会出现。

随机任务：哪丐厉害（丐帮分舵）
登场敌人：丐帮弟子（Lv31）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：飞龙在天、降龙有悔、龙罗汉、睡罗汉、散功掌、嫁衣十八跌、十全朝阳功、如影随形、龙凌九霄、狂龙乱世（随机）
队员招募：洪翠蕾（峨嵋派）、巫如双（英雄门）、杨碧凌（魔教）（随机）
攻略指南：敌人防高攻低，难度不大，建议全带物攻队员，在开始朝一个方向推，放完毒再集中火力打一个。本关能刷出丐帮和英雄门的终级武功秘藉，注意收集“狂龙乱世”和“龙凌九霄”。

随机任务：压迫众生（凤凰岭）
登场敌人：水怪、狐仙、山狼、火凤凰（Lv31）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
队员招募：徐怀山（峨嵋派）、郑南雁（英雄门）、陈应玄（太乙教）（随机）
攻略指南：杂兵很弱不用管，直接给狐仙和凤凰中昏睡、迷惑，再用中毒和失血，然后用高攻围击。这关奖励和难度不成正比，不建议多刷。

随机任务：狂牛奔腾（妙花村）
登场敌人：狂牛（Lv32）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：硬汉拳套、夕露剑、乾坤长斧、骷髅项圈、幻影腰带、业火坚甲、火云靴（随机）
队员招募：方靖强（丐帮）、罗同风（英雄门）、索夜山（魔教）（随机）
攻略指南：上面的牛会跑掉，杀下面的六只即可。

第九章：霸天神功

主线任务：不归谷（不归谷）
登场敌人：山贼、山贼头目（Lv34）
胜利条件：打倒山贼头目


到武当山打听前往火灵山的路


虚空学会了“少林九阳功”，配合“金刚般若拳”使用威力大增

失败条件：我方全灭
任务奖励：残月指虎；六出术、金关玉锁功
攻略指南：此任务解锁支线任务“秀丽夷州”和“诡异古城”，以及随机任务“双子星Ⅰ”和“双子星Ⅱ”。

支线任务：秀丽夷州（夷州）
出现时间：不归谷（不归谷）～桃源仙境（峨嵋）


来到夷洲发现蓉儿心事重重的样子


在一座诡异的古城中遇到一只牛头死士

登场敌人：被控制的乡民、狐仙（Lv33）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭或任一乡民死亡
攻略指南：让虚空引乡民聊天，其他给狐仙中毒＋失血。此任务是结局“金严狮篇”的解锁条件之一。若曾解过“夷洲狐仙”，则此任务不会出现。

支线任务：诡异古城（霞朦古城）
出现时间：不归谷（不归谷）～桃源仙境（峨嵋）
登场敌人：狂牛、牛头死士（Lv33）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：太岳三清峰、夺命三仙剑、天地变、花前月下、炼狱火、烈火乱世、回元混天功、灵台五转功
攻略指南：杀牛没难度，死士用火攻。此任务是结局“阴九幽篇”的解锁条件之一。

随机任务：双子星Ⅰ（麒麟洞）
登场敌人：冰雪虎、烈焰驹（Lv32）
胜利条件：敌方全灭


在“双子星”系列任务中，都是要对付两只凶猛的巨兽

失败条件：我方全灭
任务奖励：破魔腰带、暗灵腰带、寒刃术衣、圣黄甲、夜叉阴靴、武神之靴、翡釉珠（随机）
队员招募：周采芝（峨嵋派）、单慕芸（华山派）、赵灵兰（魔教）（随机）
攻略指南：这个系列打法相同，一阴一阳两只怪物。让虚空顶一个，余者给另一个加昏睡＋失血＋中毒…这关开始掉36级装备了，多多收集。

随机任务：双子星Ⅱ（天湖）
登场敌人：巨蓝雕、黄金狮（Lv33）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：太岳三清峰、夺命三仙剑、孤行九剑、云台指、千仞指、霞光连剑诀、无极聚元功、霞莲护体功、天形功、天道剑绝、无量定天（随机）


这里要打倒一头金毛狮子

队员招募：周小柏（丐帮）、周采芹（峨嵋派）、幽百生（魔教）（随机）
攻略指南：这关刷出华山派的四至七级秘籍。

主线任务：火灵山（火灵山）
登场敌人：火凤凰（Lv33）
胜利条件：15回合内击败火凤凰
失败条件：我方全灭
任务奖励：闪牙剑；浩瀚佛光、如影随形
攻略指南：男主角和火凤凰的单挑，每三回合用“奔雷劲”放毒，再用“极上混天功”和“无上玄冥功”打背，这两种武功在敌人中毒状态下的伤害有机率翻倍，将它的血打到25%即可过关，展承天习得专属招式“霸天·怒”。接下来的随机任务中，刷出36级蓝绿火攻装尽量给展承天留着，为末期的Boss战作准备，使他专属招式的威力发挥极致。此任务解锁随机任务“一枝独秀Ⅰ”“一枝独秀Ⅱ”和“一枝独秀Ⅳ”，不过此系列任务须在解开武当据点后再做。


火灵山里，一只火凤凰呼啸而出

主线任务：香绵阁（香绵阁）
登场敌人：禁卫军、刺客（Lv35）
胜利条件：保护柳絮儿离开
失败条件：我方全灭或柳絮儿死亡
任务奖励：不知雾棍
攻略指南：派虚空加仇恨牵制下面的刺客，余者阻击上方的禁卫军，柳絮儿跑到下面的门口即可完成任务。此任务解锁支线任务“决战武当”“要塞鬼头山”和随机任务“城中之恶”“河中之恶”“巷中之恶”。

支线任务：决战武当（武当）
出现时间：香绵阁（香绵阁）～猴子戏法（神龙岭）
登场敌人：叛军、魔教弟子、谜之刺客（Lv35）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭或武当弟子死亡
队员招募：张清玄（武当派，火攻＋控术型）、孤成允（武当派，物攻＋控术型）、杨古泉（武当派，能力平均）（固定）
攻略指南：让虚空牵制住下面刺客，余者和武当弟子一起上边。武当有群体束缚和中毒招式，建议战后拿孤成允练控术和物攻路线，学到六级武功“苍天无极”。

支线任务：要塞鬼头山（鬼头山）
出现时间：香绵阁（香绵阁）后任意时间
登场敌人：山狼、毒蛇、食人熊（Lv35）
胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭
攻略指南：先到桥上引蛇打，再过桥打笨熊，失血＋中毒。此任务解锁随机任务“双子星Ⅲ”。

随机任务：一枝独秀Ⅰ（夏岚峰）
登场敌人：雪云狐、冰晶魔怪（Lv34）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：飞鸟铁訾、焚极戒、一蓝衫、恶叉腰带（随机）
队员招募：林千砦（丐帮）、郑长山（太乙教）（随机）
攻略指南：此任务解锁虽早，但在拿下鬼头山据点后才能解，这个系列任务都是一个Boss带一群杂兵，先不用管杂兵，争取第一时间给Boss中昏睡和失血＋中毒。加火攻的焚极戒给赤松子装备，其它的怜悯太高，目前还穿不上。

随机任务：一枝独秀Ⅱ（八鸣山庄）
登场敌人：卖毒者、吸毒者（Lv34）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：寒钢刀、劫眉棍、不知雾棍、泪软刀、烈焰刀、寒钢刀、瞑钉银爪、击龙手套、流云拳刃（随机）
队员招募：周永萍（丐帮）、白若芙（华山派）（随机）
攻略指南：集中火力先打倒卖毒者，这关多刷29级装备，比如蓝装的寒钢刀，外攻＋2250，属性很强。此任务解锁随机任务“一枝独秀Ⅲ”。


火凤凰开始考量展承天的实力


阻击禁卫军，掩护柳絮儿逃走


返回武当解决掉进攻的叛军和刺客


女儿心事很难猜

随机任务：一枝独秀Ⅳ（神木村）
登场敌人：桃猴、美猴王（Lv34）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
队员招募：王南青（峨嵋派）、宇向华（华山派）（随机）
攻略指南：没什么好东西掉。

随机任务：一枝独秀Ⅲ（亭关）
登场敌人：暴力大汉、无良官兵（Lv34）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：焚火无垠、天火蚀月、梵海无边、冰封万里、佛渡众生、佛海无涯、金关玉锁功、封魔阵法、神人合一、神魔同体（随机）
队员招募：房晓琳（武当派）、石艾罗（华山派）（随机）
攻略指南：本关可刷出太乙教的四至七级秘籍，重点刷“神人合一”和“神魔同体”。

随机任务：双子星Ⅲ（飞鹰坡）
登场敌人：滚石怪、狂牛魔（Lv34）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
队员招募：沈亮俞（华山派）、邢亦灵（魔教）（随机）
攻略指南：奖励一般。

随机任务：城中之恶（烟花古城）
登场敌人：武装恶霸、轻装恶霸（Lv34）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：横扫千军、极上混天功、灵台五转功、日月大挪移、移相心法、无上玄冥功、倒行逆气、气盖山河、混沌玄冥、狂龙乱世（随机）
队员招募：周镜深（武当派）、幽百生（魔教）（随机）
攻略指南：这个系列任务的敌人都是分四批登场，打起来较费时间。本关刷英雄门的四至七级秘籍，“狂龙乱世”给展承天学上，不浪费点数的话，36级就可以学习。

随机任务：河中之恶（百花坞）
登场敌人：海盗、山贼（Lv34）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：寒刚腰带、悲鸣腰带、极光白铠、裂云衫、雷牙妖鞋、加护手环、残月指虎、龙凤紫剑、喵喵星杖（随机）
队员招募：卜南松（武当派）、高夏山（英雄门）、索夜山（魔教）（随机）
攻略指南：值得一刷，都是物攻队员的不错装备，如蓝装的喵喵星杖＋外攻2400，男主角的强横兵器。


武当派的范围束缚技能是很好用的

随机任务：巷中之恶（枫林村）
登场敌人：恶狼（Lv35）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：鬼蛇矛、狱火枪、激江刀、爆炎剑、霸王拳套、春雷爪、天龙头带、烟松石（随机）
队员招募：贾芷雪（丐帮）、见轩（少林寺）（随机）
攻略指南：这关的装备多是冰火队员的，如蓝装狱火枪＋冰火攻击2400，而蓝装爆炎剑则＋3000，很变态吧。

另外还有外功+30%的烟松石，适合物攻队员。

第十章：雪晶神功

主线任务：桃源仙境（峨嵋）

登场敌人：孙碧玲、柳絮儿、峨嵋弟子（Lv36）
胜利条件：打倒孙碧玲和柳絮儿
失败条件：我方全灭
队员招募：孙碧玲（峨嵋派，回复+加成型）（固定）
攻略指南：建议先打左边的柳絮儿，右边的孙碧玲会自己跑上来，注意先杀柳，后杀孙，否则会被增援包围。此任务解锁支线任务“啸云山庄的秘密”和随机任务“打草惊蛇”“黑珍蛛”“登高望远”。

支线任务：啸云山庄的秘密（啸云山庄）

出现时间：桃源仙境（峨嵋）~决战英雄门（英雄门）或险恶沼地（梓林）或魔界境地（敦煌）
登场敌人：天剑会剑客（Lv36）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：喵喵星杖、裂云衫、加护手环
攻略指南：若曾解过“丐帮叛徒”，则此任务不会出现。

随机任务：打草惊蛇（飞岩坡）

登场敌人：蛇（Lv35）
胜利条件：敌方全灭


接受峨嵋派的试练，挑战孙碧玲和柳絮儿

失败条件：我方全灭
队员招募：胡雁宁（峨嵋派）、程以薇（英雄门）（随机）
攻略指南：敌人分四批登场。

随机任务：黑珍蛛（朱鳞村）

登场敌人：黑蛛、黑珍蛛（Lv36）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：峨嵋紫英剑、幻影无形剑、起死回生、紫玉神功、贯虹指、玄门天罡、花前月下、浪迹天涯、玄天紫罡、无量定天（随机）


凌萧遥终于肯将雪晶心法传授给梁若仇


灵松子烧烤蜘蛛最管用了

队员招募：陈易（丐帮）、叶御风（华山派）、邢亦灵（魔教）（随机）
攻略指南：全是蜘蛛，两名火攻队员就完活了。本关掉落武当和少林的终极绝学“无量定天”。

随机任务：登高望远（黑森林）

登场敌人：帮派剑手、帮派刺客、帮派守头（Lv37）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
队员招募：见义（少林寺）、罗间风（英雄门）、赵灵兰（魔教）（随机）
攻略指南：奖品一般，不建议刷。

主线任务：猴子戏法（神龙岭）

登场敌人：泼猴（Lv37）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
攻略指南：这关猴子烦得要死，建议派小姑娘、赤阳子，再加上男主角和虚空登场，先派虚空过去逗猴子玩，小姑娘用刚学会的“雪晶·华”进行控术免疫，将猴子引下来，加恐惧或迷惑再殴杀。此关之后可以直接进入结局篇了，不过此前最好还是刷“三人成行”系列任务，练满40级并换上36级蓝绿装吧。此任务解锁支线任务“论剑坡风云”和随机任务“三人成行Ⅱ”“三人成行Ⅲ”“三人成行Ⅴ”“雾里看花”。

随机任务：三人成行Ⅱ（贸易商船）

登场敌人：丐帮弟子（Lv37）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：圣灵法杖、四浑枪、水烟月剑、暗黑邪剑、断山指套、驭神拳刃、仙国古玉、雷舞玉、诗叶巧鞋、弑梦鞋、达摩圣衣、麒麟青甲、灭神腰带、王者腰带；霸天·灭、雪晶·残（随机）
队员招募：赵之柱（丐帮）、杨碧凌（魔教）（随机）
攻略指南：这关是对丐帮弟子，建议让物攻队员上阵，虚空较安全，满级血量有五万多，挂上“百毒不侵”对丐帮攻击的失血免疫。本关开始能刷到“霸天·灭””和“雪晶·残，它们是男女主角专属招式的升级版。

随机任务：三人成行Ⅲ（百叶岭）

登场敌人：太乙教弟子（Lv37）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：吞天灭枪、玉麟长矛、天地仙剑、灭龙妖刀、魅岚拳刃、佛心手套、灼炎珠、灵狐金链、鸣凤仙鞋、业火坚靴、碎日法衣、孤影战铠、刚鳞腰带、秘珠腰带；雪晶·残、霸天·灭（随机）
队员招募：吴婷佳（武当派）、白若芙（华山派）（随机）
攻略指南：此关对太乙弟子，建议派展承天上场，第一回合用“霸天·灭”给瘦子中恐惧，让他的迷惑控术发不出来。

随机任务：三人成行Ⅴ（皇龙岭）

登场敌人：常山剑豪、天剑尊者、竹剑帮主、禁卫军、守望者、天剑剑


大地图上人满为患啊，快挪不开地儿了

客、暗冥岛刺客（Lv38）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭


"三人成行"系列任务得挑对登场队员，否则只有苦难

任务奖励：苍怒魔棍、日月神枪、落星魔刀、悬幽剑、终焉拳套、天蚕手套、黑冥石、崩狱戒、破浪战靴、波罗诺鞋、魔神之铠、金刚怒铠、尊者腰带、天魔腰带；雪晶·残、霸天·灭（随机）
队员招募：周小柏（丐帮）、幽百生（魔教）（随机）
攻略指南：较难的关卡，建议平均等级升到38级左右再解，主要用中毒和失血技能来打。这关掉落的装备大多是回复和控术师的。

随机任务：雾里看花（恶龙潭）
登场敌人：云雪狐、冰吹妖、冰狂牛、牛头死士、烈焰神马、雪山飞虎（Lv39）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：飞龙腰带、绝天妖袍、崇巅魔靴、妖灭魔簪、碎日魔爪、叶嫁刀、黑邪杖；雪晶·残、霸天·灭（随机）
队员招募：周采芹（峨嵋派）、石艾罗（华山派）、荆笑生（魔教）（随机）
攻略指南：升满40级再解这个任务，敌人分三个方向，让虚空绊住右下和上方的，其余主力直杀左下。清完三股敌人还会跳出一只白老虎，用火攻打。本关掉落的都是高怜悯的，给补师装备。

支线任务：论剑坡风云（论剑坡）
出现时间：猴子戏法（神龙岭）~游戏结束
登场敌人：英雄门弟子（Lv37）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：仙国古玉、飞龙腰带、碎日法衣、业火坚靴、雪鹤冰爪、悬幽剑、四滓枪
攻略指南：虚空跑到上方牵制敌人，余者先冲到下面清场。此任务解锁随机任务"三人成行Ⅰ"和"三人成行Ⅳ"。

随机任务：三人成行Ⅰ（临湘城）
登场敌人：魔教弟子（Lv37）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：霜河冰戟、棘刚棍、玄冥神剑、飞冻刀、雪鹤冰爪、末日指虎、神威头带、冰霜手环、神雕爪靴、冥天神靴、迅兽金甲、雪晶仙甲、炎龙腰带、霸天腰带；雪晶·残、霸天·灭（随机）
队员招募：明仁（少林寺）、荆笑生（魔教）（随机）
攻略指南：建议小姑娘登场，分别用"九阴诀"和"飞龙在天"给两名女法中昏睡和恐惧，接下来随便打了。

随机任务：三人成行Ⅳ（海丰镇）
登场敌人：黑龙正、黑龙火、黑龙冰（Lv40）
胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭
任务奖励：雪晶·残、霸天·灭
队员招募：周采芝（峨嵋派）、江峰（英雄门）（随机）
攻略指南：只能刷材料。

终章：结局篇

如果之前完成支线任务"真正的敌人""心事重重的蓉儿"和"秀丽


游戏在"猴子戏法"之后出现剧情分歧


决战冷无霜

夷州"，则在此进入"金严狮篇"，完成"毒魔窟"（毒魔窟）和"决战英雄门"（英雄门）的过渡关卡，最终进入Boss战"无尽之地"（英雄坡），面对的是金严狮。

如果之前完成支线任务"沿海倭寇""丐帮叛徒""昂州之乱""血魔城小故事"和"诡异古城"，则在此进入"冷无霜篇"，完成"再登白狼山"（白狼山）和"魔界境地"（敦煌）的过渡关卡，最终进入Boss


在英雄坡和金严狮展开决斗


武林的平静只是暂时的，待续预示着将有续集推出

战"无尽之地"（断剑古岭），面对的是魔教教主冷无霜。

如果以上两个结局的条件都没有满足，在此进入"阴九幽篇"，完成"敦煌沙漠"（敦煌）和"险恶沼池"（梓林）的过渡关卡，最终进入Boss战"魔教终战"（魔教），面对的是阴九幽。

冷无霜和金严狮的打法相同，金严狮是单枪匹马，而冷无霜只带一名无关轻重的小弟登场，他们的实力都异常强悍，一招就能将我方团灭，建议先将展承天的等级练满，装备尽量是36级蓝绿装的火攻装备，火攻破万，带三名峨嵋派的回复型队员，全学"花前月下"。展承天先吃锋火散，第一回合放"霸天·灭"，队友将他隐身，自己当炮灰，第二回合放"霸天·怒"再隐身，又死一名炮灰，再放"霸天·灭"，如此就能在四回合之内将Boss斩杀。而阴九幽带有成群的法师团和魔教弟子，我方物攻和冰火法各半，在一回合内将阴九幽放倒，否则也会团灭。然后让虚空去顶杂兵，全体冰火法放群攻清场。P

为什么要玩这款游戏

1.首先解释一下为什么会有这篇攻略?

凡是已经稍微玩过这款游戏的朋友都知道，这款游戏是自带攻略的，但是经过编辑的研究讨论后，我们认为尽管《机械迷城》自带图解攻略，但还是应该有一份文字流程，因为看图解一是有的地方不太好理解，二是会让人觉得心烦——毕竟游戏自带的图解攻略是按照场景来划分的，不是按照流程来组织的。

2.为什么一款Flash独立游戏能登上大软的攻略栏目?

这款游戏在2009年的IGF（Independent Game Festival，独立游戏节）上斩获了视觉艺术奖（Excellence in Visual Art），所以说这款游戏的最大魅力在于它那充满魔力的完全手绘的画风。来自捷克的出色画家，用细腻的笔触绘出了一幅幅洋溢着艺术气息的游戏画面。这种充满着荒凉、落寞、斑驳气息的，并带有浓厚后工业时代色彩的细腻手绘画面，甚至得到了许多专业画家的认同和赞扬。

这款游戏的另一大“成就”是在IGN上获得了8.1分的好成绩，这样的分数并不输于许多大作。除了优秀的画面是其获得高分的原因之外，这款游戏的剧情和剧情表达方式也是相当的新颖和出色。值得一提的是，游戏全部剧情过程没有任何文字，取而代之的是漫画式的思想气泡。每当小主人公有空闲时间的时候，他都会不由自主地回忆起过去的故事，或愉快，或悲伤，或搞笑……因此虽然剧情没有语言，平凡小机器人的英勇事迹和爱情故事依然显得饱满充实。

精品 总评 8.3

制作	Amanita Design
发行	Amanita Design
类型	冒险解谜
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	9.0
创新 Creativity	7.5
剧情 Story	8.0



机械迷城
主视角历险手记

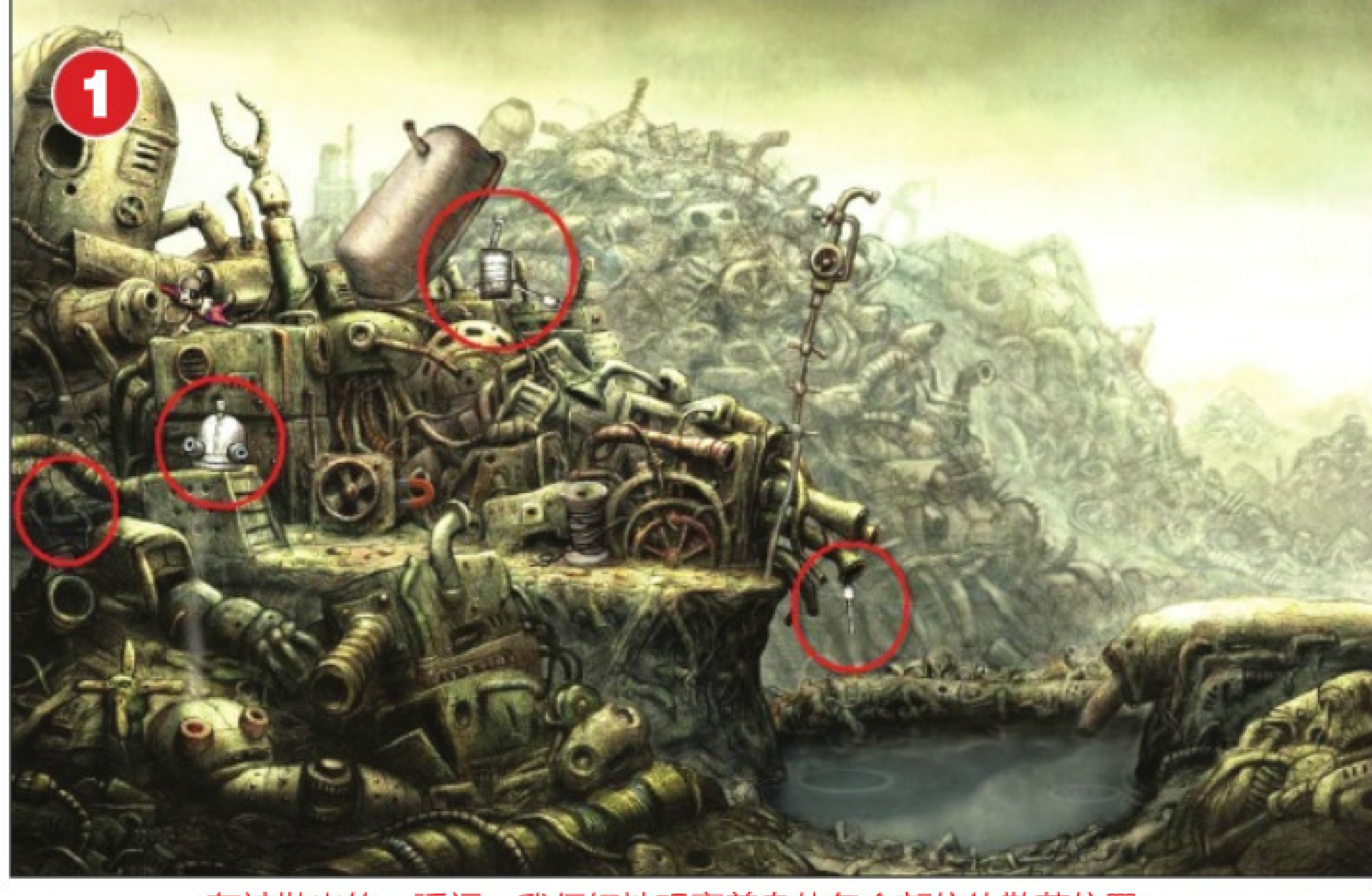
■江苏 王念忠

场景1：垃圾场

一艘庞大的垃圾运输飞船从机械迷城的最高层建筑缓缓飞出，伴随着巨大的轰鸣声。

我的眼前一片漆黑，强烈的摇晃使我想把肚子里的汽油全吐出来……我本来是机械迷城里一名安分守己的市民，但是我很清楚我现在正坐在垃圾运输飞船里，和一堆机械垃圾混杂在一起，即将被抛弃在市郊的垃圾场。至于我为什么会像垃圾一样被运走，那真的是个一言难尽的故事……

还来不及让我多想，我就被随便地抛了出来。OMG！我被摔得四分五裂，该死的垃圾运输飞船，倒垃圾时能不能再飞低点！还好，在我摔下来的过程中我仔细地观察着屏幕，身体各个部件去了哪里我都很清楚，我可以让它们重新



在被抛出的一瞬间，我仔细地观察着身体各个部位的散落位置，右边那个左臂最后掉到水底了



组合到一起，但是那个掉到水坑底的左臂让我很是残念……没关系，慢慢来。首先点击两次上面的大浴缸，我的身体躯干就出现了。点击两次身体躯干，它就会弹到我的头旁边。然后点击我的头，我的头就很努力地跳到躯干上去了。我的右腿掉到了垃圾堆的深处，得靠那个老鼠帮我够出来。我试图和那只老鼠交流，但那只老鼠一心想着它的小布偶。好吧，我的身体是可以拉伸和压缩的，左键点击我的头并用力向上拽，再点击头左边的小布偶，小布偶就被我暂时保管在肚子里了。屏幕上方有个很神奇的物品栏，把小布偶从中拖出，拖给那只乱窜的老鼠，那只老鼠会把我的右腿从垃圾堆深处捎带出来。

好的，我可以走路了！现在考虑一下如何捞出掉在水坑里的左臂。对了，我忘了说，如果我实在不知道要做什么，就点一下屏幕右上角的灯泡让我好好想一会儿，我会想出当前场景的重要目标的。至于旁边那本“Walkthrough Book”，这是俺们机械迷城的作弊书，俺是好孩子，不看！书归正传，找胳膊要紧。首先拿到身体右面不远处的U型磁铁，然后去拿右面缠在铁杵上的绳子——这种吸面条一样的感觉真的很奇妙，虽然俺只喝汽油。紧接着在物品栏中把磁铁和绳子结合在一起，走到水池旁边，踹一脚竖直的水管使其伸到水面上去，然后把磁铁和绳挂到水管上端去，这样我的左臂就像上钩的鱼一样被磁铁钓了出来。现在磁铁和绳子都没用了，直接扔掉吧，毕竟我的肚子也不是无限大的。

现在我的四肢终于又健全了！但是我的任务才刚刚开始，因为我的女朋友被该死的黑帽帮掳走，目前下落不明。而且科学家被黑帽帮袭击后也不知道怎么样了，黑帽帮会不会再干出什么丧尽天良的事情谁也不能预料……我一定要返回机械迷城！

场景2：城门

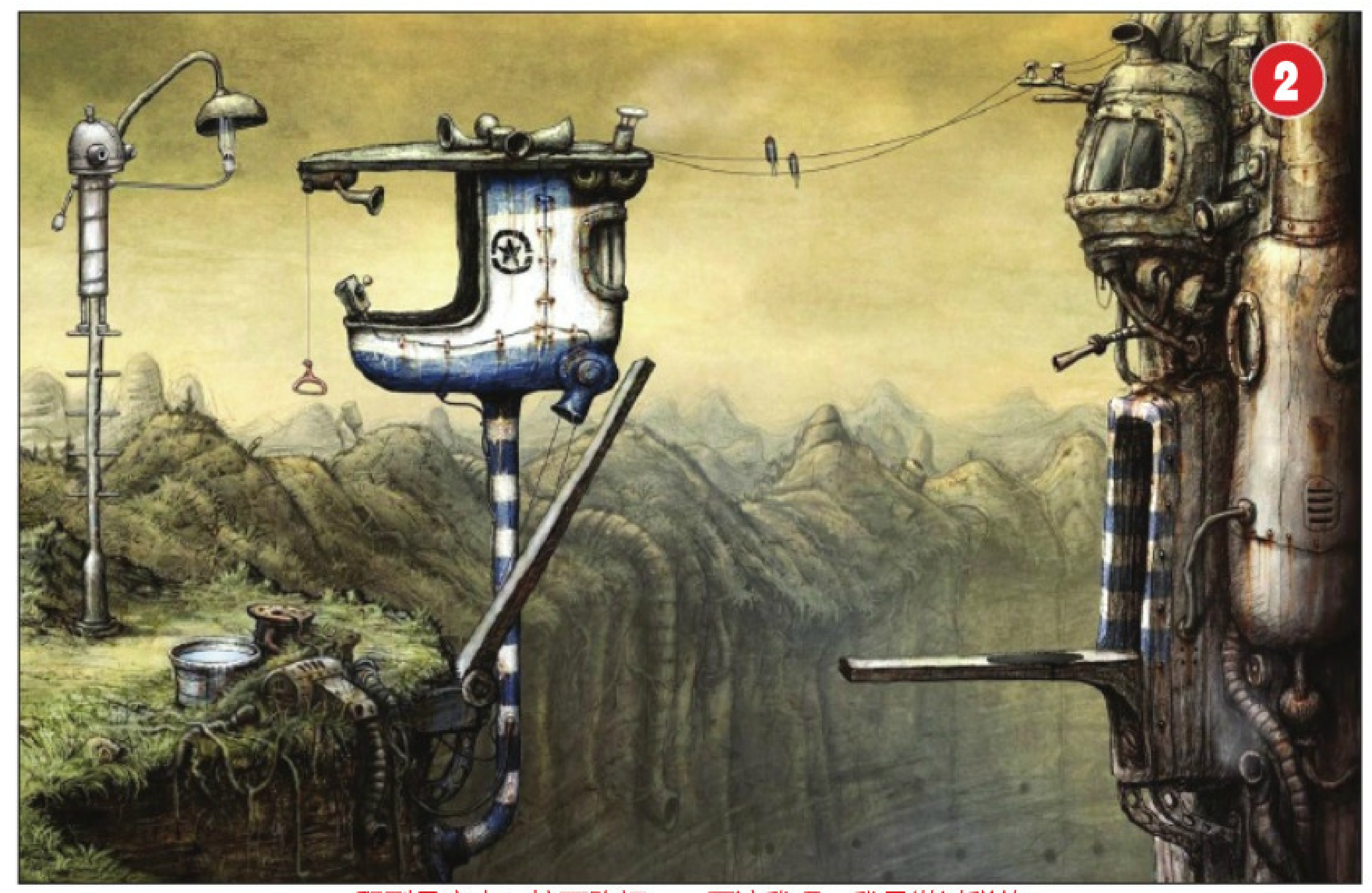
走过了许多地方，我回到机械迷城。到了城门前我开始犯傻了，因为我从来都没有出过城，所以也不知道如何进城。那些守城的警卫虽然对于迷城的治安有那么一点点作用，但是他们过于傲慢的气质很是令人恼火。因此这个守门的警卫是决计不会为我屈尊开门的。正当我烦恼忧愁并不断纠结的时候，另一个警卫突然从身后冒出，把我撞倒在路旁。只见他戴着一顶带有闪光灯泡的淡蓝色帽子，向守卫敬个礼，说他想进城，守门的警卫就把“城桥”降了下去。看着这些，一个绝妙的想法突然出现：伪装成警卫不就能进去了嘛，况且那个守门的铁脑瓜的智商是决计不会超过80的，他肯定看不出我是伪装的。

说干就干。首先点击城桥旁边的路障，把最上边那个尖端破口的路障吞到肚中。然后继续点选路障，直到出现一桶蓝色的油漆。把这桶油漆倒入左边乘有白色液体的缸里，缸里的液体就呈现淡蓝色了。把肚子里的破路障拿到淡蓝色液体中泡泡，这个路障就变成淡蓝色的帽子了。帽子有了，顶上的灯可咋整呢？我环顾四周，突然发现头顶有盏路灯……原谅我吧，我是纳过税的，就让我拿一个路灯吧。驱除了良心上的不安后，我踩着支架开始往路灯上爬。当爬两步之后，要把最底下的铁棒抽出来，插到最上面的小孔里继续往上爬。就这样循环往复，直到不能再向上爬。此时先拉长我的躯体，然后点击路灯，我就会自动伸长右手，拧下路灯（图2）。好了，帽子有了，灯也有了，把它们组合到一起，戴在头上（把组合过的帽子从物品栏拖到头上），走到警卫室的拉环下方，拉长身体，拉动拉环，那个智商低的门卫果然放我过去了。我深深地被我的伪装和表演才华所折服。

我小心翼翼地走在“宽敞”的城桥上，但是突然踩到一摊石油上，脚底不断打滑，最终不幸跌落到城市下层的煤矿区。跌落的瞬间我突然想起，刚才那个警卫过桥的时候，是一步子跳过那摊石油的……

场景3：矿区

想办法从这里出去吧。我走上楼梯，捡起拉杆正下方的钩子，并把这个钩子安装在楼梯“扶手”上端（就在此时站立的地方）。下楼梯，走到锅炉的左侧，压扁躯体，伸出左手去够锅炉下面的控制器。把控制器调整为“2A”并按下红色按钮，上楼梯，伸长躯体，点击上面的巨杆，跳起并抓住巨杆后，向右不断行进。拿到最右面黄色的钩子，跳下来，把它放在

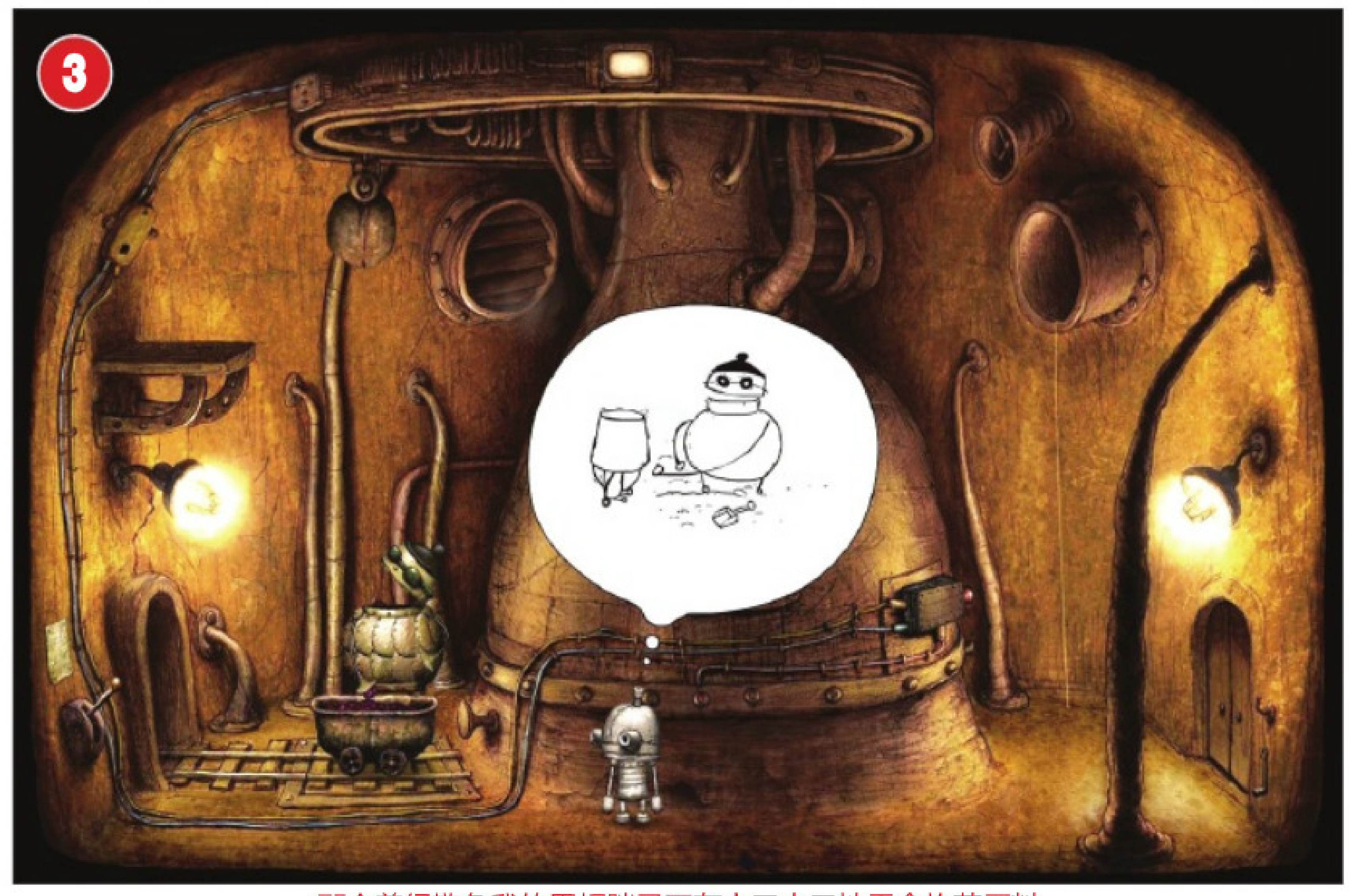


爬到最高点，拧下路灯——原谅我吧，我是缴过税的

矿车轨道上。注意这里有个细节，要把黄钩子放在正确的铁轨上：一共两条铁轨，我试了一下，靠近屏幕下方的铁轨才是正确的。安放好黄色钩子后，不用上楼梯，直接拉动楼梯下端的铁钩，一车矿石会倾倒在路边。点击这个矿车，我把它的轱辘卸了下来，然后坐在轱辘上，再次拉动铁钩，后面的矿车直接推着我往前跑。走喽！

场景4：焚烧炉

我进入了焚烧炉房间，正巧看到房间右上角的通风口被人撬开，一个胖子拉着绳索从通风口潜入进来。那人正是黑帽帮的成员之一——黑帽胖子！我恨他都恨到骨头里去了，我不禁想起，从前小的时候，我乖乖地玩着沙堆，那时他趾高气扬地走了过来，毫无理由地踩坏了我的沙雕城堡，还把沙桶扣在我的头上，然后大摇大摆地笑呵呵地走了（图3）——实在是不可原谅！我要让你知道，出来混，迟早是要还的！思绪回到现实，我看到那死胖子吞了一肚子的红色矿石，然后从原路返回了，而这种矿石是制造烈性炸药用的，他到底想干嘛？！



那个曾经欺负我的黑帽胖子正在大口大口地吞食炸药原料

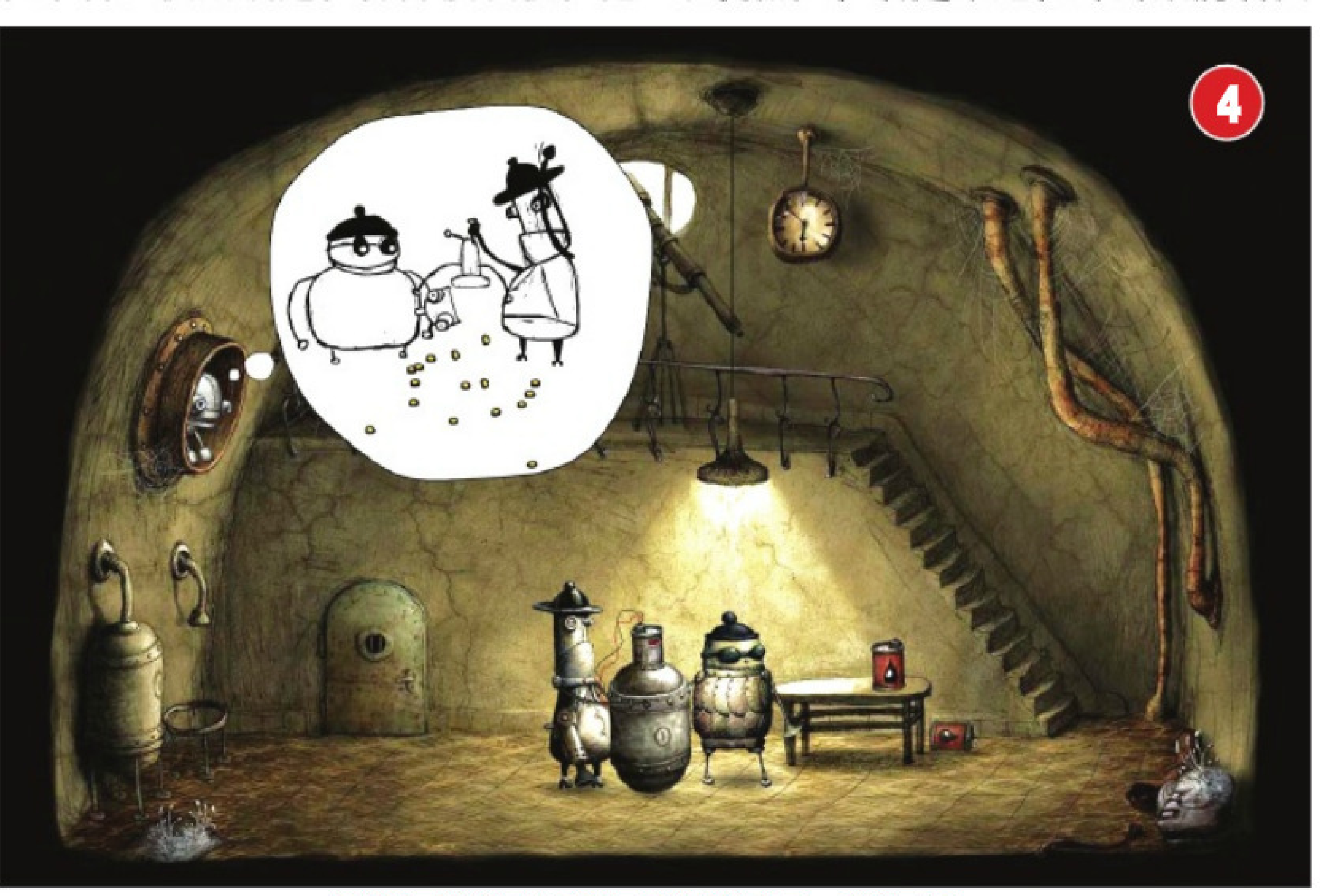
君子报仇，十年不晚，当务之急是想出逃出这个房间的办法。我按下此时我身边的红色按钮，打开焚烧炉右侧的控制面板。我走到最右面的门旁，用力拉了一下，那门纹丝不动，还是放弃捷径吧。我捡起门旁边挂着的大钥匙，然后走到控制面板旁边。凭借我出色的智商，我很快就看懂了这个面板是什么意思：房间上方的大钳子的动作是编程式的，1、2、3摇杆代表着依次要做的动作，而当摇杆拉到上面时，动作为下降，下面时动作为旋转，中间时没有动作。把摇杆拉成1下、2上、3下，按下右侧的红按钮，此刻我先把身子缩回原状，趁着大钳子绕圈的时间跑到矿车旁边并跳入矿车——有一次我忘记缩回身体，导致没赶上大钳子下降的动作，因为我在伸长身体时的移动速度是相当慢的。好，这次我顺利地跑到了矿车旁，跳入矿车，此时上面的钳子还在绕第一圈，等一会儿它开始执行下降动作，我被大钳子顺利抓起，在升到最高点的时候我的身子立即向左边的平台上用力甩（最高点时点击左侧平台，会出现箭头）。如果忘记甩向平台的话，后果不堪设想，我会像矿石一样被扔进焚烧炉，但是我想我能在最后一瞬间撑住炉口，从而逃生。在平台上使用钥匙，打开接线板，把两对线都反接一下，就是都把红线接到黑线上，这样大钳子旋转时的方向就会逆转过来。大功告成，直接跳下平台，不用做任何调整，再次按下控制面板右侧的按钮，当我坐在矿车里等待大钳子落下抓我的时候，它突然直接执行第三动作去了。原来旁边一条线路短路了，正在不断冒火花。把它们也反接一下，然后最后一次操作大钳子——1动作时赶向矿车，2动作被抓起，3动作顺利顺时针旋转，当旋转到右侧出口的时候，我把身体用力一甩（鼠标点击出口）——嘿，我成功了！

场景5：黑帽帮基地（一）

黑帽瘦子！又是一个丧尽天良的家伙。我不禁想起他从前欺负我的事情：他提起我的腿，让我头朝下，把我刚吃下的金币全都倒了出来。当警卫恰好路过的时候，黑帽胖子用身体遮住了我，我拼命地想喊救命但是头朝下的时候实在是很难喊出声。当警卫走掉之后，那个死瘦子居然继续倒我肚子里的金币，直到我的肚子里空无一物（图4）。我做鬼也不会忘记你！思绪回到现实，我看到胖子把刚才吞下的红色矿石倒了出来，和瘦子一起制造了一个超大的炸弹！他们到底想把炸弹安装到哪里？！我不禁失声，然后不幸被抓。

场景6：私设牢房

我被扔进黑帽帮私设的牢房里。环顾四周，看看有没有逃出去的方法。我看到牢房角落里坐着一个烟灰缸机器人，看起来这伙计的烟瘾着实



黑帽瘦子曾经倒出我肚子里的所有金币，实在可恨！


敢欺负我，我现在整死你……我拉你椅子腿!

很大，他嘴里一直念叨着“给我烟抽，给我烟抽”，不管我怎样和他交流他都不理。要知道我们都是笼中之鸟，俺到哪去给你买烟呢？这时候，我突然发现牢房右侧的水管口有一撮青草，而且座便器那里有一卷手纸——邪恶的想法诞生了：既然买不到香烟，就让我给你做你一支吧。

到房间右侧取得青草，并且把水管的开关拧下来（点击两次），然后捡起开关。撕下座便器上的手纸，这时不要走，伸长躯体，把青草放在灯上烤一烤，这样青草就变成“烟草”了。把手纸和烟草组合，自制的香烟就做好了！赶紧给狱友上烟，我们愉快地握手，结果他的胳膊直接被我拽了下来……走到房间最左侧的小洞旁，蹲下身子，这时能看到旁边的牢房，里面关着一个胖子和一个瘦子。对着旁边牢房的地面使用胳膊，那两人居然惊吓得抱在一起……把胳膊继续伸向房间左侧的小洞，我发现洞有两个，我都用胳膊捅了一下，原来下边的是老鼠洞，上边的洞才是正确的。伸进上边的洞之后，摇晃保险柜的腿，把扫帚摇下来并钩回来。

“老兄，谢谢你的胳膊！劝你以后还是少吸点烟吧，看你的关节都这么脆弱了。”把胳膊还给狱友后，我把水龙头开关和扫帚组合在一起，用它拧开下水道的盖子，进入下水道，然后往右走。

场景7：黑帽帮监控室

在下水道中继续向右走，走到下水道井盖下方，我用扫帚拧开井盖，我看到头顶是一张桌子，旁边坐着的是——赤身黑帽！他和黑帽瘦子长得很像，但他的身体是泛红的。这又是个极度卑鄙无耻的家伙，曾经，我和女友坐在路灯上培养感情，他用螺帽枪直接把我射了下来……

哥要代表月亮消灭你！看看我的厉害，我拉你的椅子腿……因为我要躲避他的视线，所以我在他即将发射的时候，也就是身体倾斜程度最大的时候，趁机立即拉他的椅子腿（图5）。在他摔得仰面朝天的时候，抓走盘子里的子弹，他会去靶子那里取子弹，这时候还是不要钻出窨井盖，直接把子弹撒在左边的地上并且直接伸手去偷系在他腰间的牢房钥匙。等他回来之后，再次拉他的椅子腿，再次拿走子弹，此时钻出窨井盖，用钥匙把左边两个钥匙孔都拧一下，再悄悄躲回下水道。此时关在牢房里的胖子和瘦子会偷偷逃出来，赤身黑帽立即追击，但是因为踩到地上的子弹而再次摔了个仰面朝天。哈哈，房间没人了，我走上楼梯，来到黑帽帮基地。

场景5：黑帽帮基地（二）

这个房间很空旷，没太多值得研究的东西。我登上楼梯，朝望远镜里瞅了一眼，OMG！不瞅不要紧，一瞅我看到了黑帽胖子和瘦子正在城市的

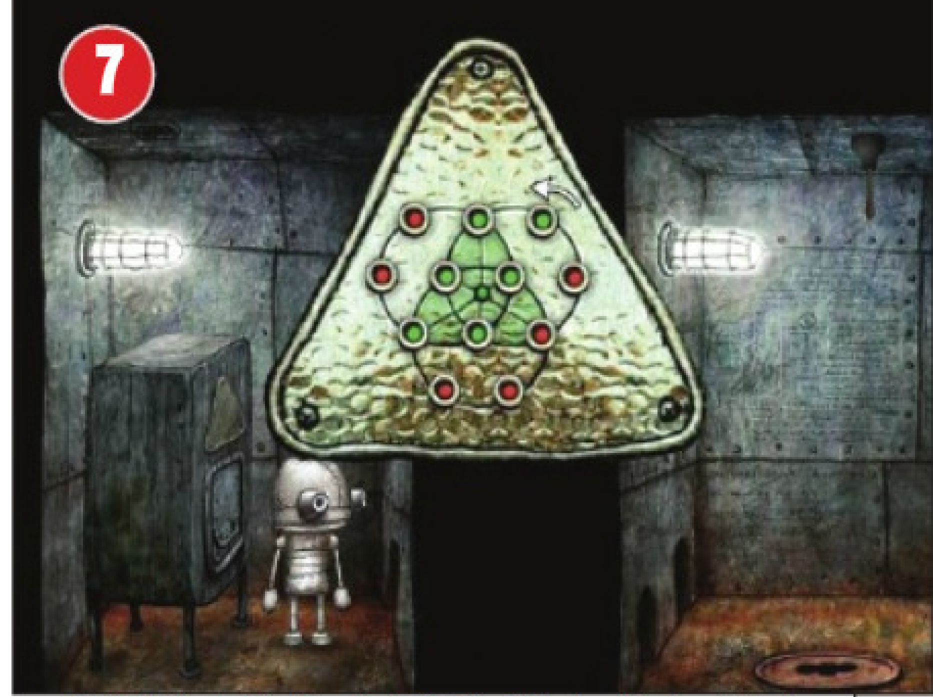

我终于识破了黑帽帮制造炸弹的阴谋，原来是想炸死城主

最高层建筑——科学家的房间外围安装巨型炸弹（图6）！上次袭击城主不成的黑帽帮居然想直接把城主炸死，他们的阴谋终于被我识破了！我禁不住欢呼着跳跃起来，不过这是一种什么样的心态啊，我应该焦急地想出办法阻止他们才对吧。

我又按下门旁边的电灯开关，看到钟表上荧光显示4：45，我推测，这一定是个密码，所以我留心把它记了下来。

场景8：牢房外侧走廊

在离开黑帽帮的地盘之前，我还想再四处看看，看能不能找到些对我有帮助的东西。我往回走，回到之前赤身黑帽所在的那个监控室。穿过监控室左侧的门，我来到牢房外侧的走廊。在走廊尽头有个电子表，我把它调成4：45并按下中间的红按钮，牢房门果然自动打开了。房间里有个保险柜，里面放的一定是好东西。破解保险柜的方法是玩一个小游戏，要把所有绿点移动到中央绿色区域。其实这个游戏一点也不难，关键是要转换思维角度，想成把所有红点两两配对并移出中央绿色区域（图7）。由于每


超简单的小游戏，主要思路是把红点两两配对并移出中央区域

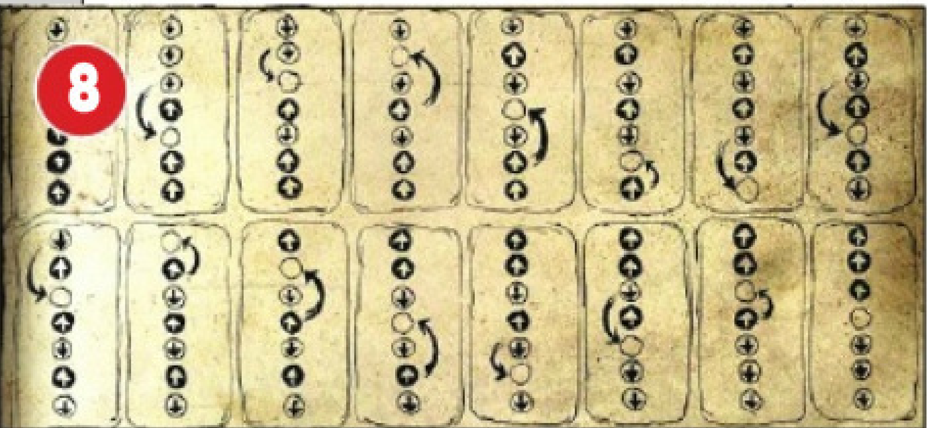
次玩这个游戏的时候的开局状态是随机的，所以没有固定的捷径可以走。打开保险柜，拿到里面的枪。之后走进中间那间牢房，伸长身体，摘下天花板上粘着的吸盘。这时把枪和吸盘进行组合，一个吸盘枪就制作好了！虽然暂时还不知道它有啥用。环顾四周，我觉得应该没有什么值得利用的东西了，我决定离开黑帽帮的地盘。

场景9：河边1&2

打开黑帽帮基地望远镜旁边的门，来到室外场景。从现在开始，我的首要目标是到达科学家房间的外侧，拆掉炸弹——这看起来是个很漫长的旅程，因为我现在还停留在机械

迷城的最低层。当然，我没有忘掉我的女朋友，所以途中正好顺便去寻找一下我的甜心。

从河边场景1往左走来到河边场景2，再往左走发现道路被水幕拦住，可以借旁边红色妇人的雨伞通过，但是妇人正在找她的宠物狗，而宠物狗在河边场景1的右侧河畔……思路有了，把这些事情反向逐一解决即可。先来到河边场景1两个红箱子的右侧，点击箱子，我一直推着两个箱子往左走，直到推到河边2的一个吸盘下方。登上楼梯，点击吸盘的开关——又是一个小游戏。这个小游戏也很简单，目



标是把所有红色和黄色按钮的位置对调，而按钮移动的方式和跳棋稍微类似。解谜的关键是在按钮没有到达两端之前，不要出现两个同色按钮相连的情况。什么？你说你看不太懂？好吧，我把作弊书抄一份给你看吧（图8）……完成小游戏后，拉动小游戏面板左侧的拉杆，这样上面一个箱子就被吸了上去，此时把下面的箱子推回河边1的原处。登上箱子右边像蘑菇一样的小桩子，再登上箱子，然后拉长身体，从上面的梯子爬入高处的控制室。我把箭头调整成正右偏下一格，按下上面的"前进"按钮，这样水中央的油罐会移向机械狗所在的岸边。然后点击"滴油"按钮，我多点了几下，放出一摊油来引诱机械狗。果然，那只狗经不住诱惑，跑到岸边贪婪地舔舐石油，毕竟狗改不了喝油嘛！放出油后我立即跳下控制室，趁着机械狗在岸边舔油的时机，对它使用吸盘枪。结果它还没来及叫出声来就被我俘获了。我把宠物机械狗还给打伞的红色妇人，她果然把伞送给了我。我撑着伞穿过了水幕，然后颤颤悠悠地走在高处的长廊上。一阵风吹来，结果……我的伞被吹走了。算了，伞也没有用处了，继续往高处走吧。

场景10：油吧门口

走上楼梯，我看到了机械迷城最有名的街头乐队——"甲虫虫"乐队（图9）！我是他们的忠实粉丝呢，只要一听到他们演奏出来的美妙音乐，我就会情不自禁地手舞足蹈。不过，今天他们看起来都无精打采的，三个成员中没有一个人在演奏，而音乐声是从旁边的"油吧"传出来的。上前一打听，原来各有各的苦衷：青蛙的鼓被黑帽帮抢走了；卷发的萨克斯风上的按键不知道去哪了；大牙那夸张的长筒乐器突然吹不出声了，好像是被堵住了，我蹲下一看，原来里面有老鼠……作为你们的忠实粉丝，这些问题我来帮你们解决。

场景11：油吧

我先走进乐队右面的油吧，看看有没有什么线索。里面有个对着棋盘发愣的家伙，手里正拿着萨克斯按键，好像在拿它们当棋子用！我上前问："您研究围棋呢？""不是，是五子棋，你来陪我下一局吧。""有先手三三禁手么？""没有。""我能先手么？""不能。"我暗自思忖：那你用"花月式"或"蒲月式"开局我不就必败了么！但我转念又想，这铁脑瓜的智商肯定也是不会超过80的，恐怕我想的太多了。果然，这家伙的智商不是一般的低，我很轻松地研究出来一个七步必胜法（图10）。这家伙一点棋友的素养都没



五子棋七步必胜法，其中X为对手的第一步棋

有，看到这么快就被解决掉，恼羞成怒地掀翻棋盘。正好，我捡起地上散落的5个"棋子"，准备送还乐队。离开油吧之前，我撕下座位上方挂着的一卷粘性纸条，后面自有其用处。我还看到吧台前面有个油桶，这个正好可以当鼓用，但是我一碰桶，老板就呵斥我。

我离开油吧，把按键还给卷发。然后我在右边的泔水桶上使用粘性纸条，我粘到了大量的苍蝇，随即我把它们吞到了肚子里（请读者不要做出呕吐状）。我回到油吧，对着吧台老板喷出肚子里所有的苍蝇，趁着老板驱赶苍蝇的时机，我立即把吧台前的油桶推出油吧。青蛙，你又可以敲鼓了！听着青蛙富有节奏的鼓点，我的身体又不禁扭了起来。楼上有个大妈，说音乐声吵得她中午睡不着觉，还把花盆带花苗一起砸了下来。真是不懂得艺术！懒得跟这种人争执。我捡起大妈扔下来的花苗，以留后用。现在只差找只猫来逮老鼠了。我爬上油吧外的楼梯，进入中部楼梯场景，继续往上爬。来到钟楼广场场景，直接从左边的楼梯来到游戏厅外，我暂时没有在钟楼广场处闲逛，因为我知道广场是不让养猫的。



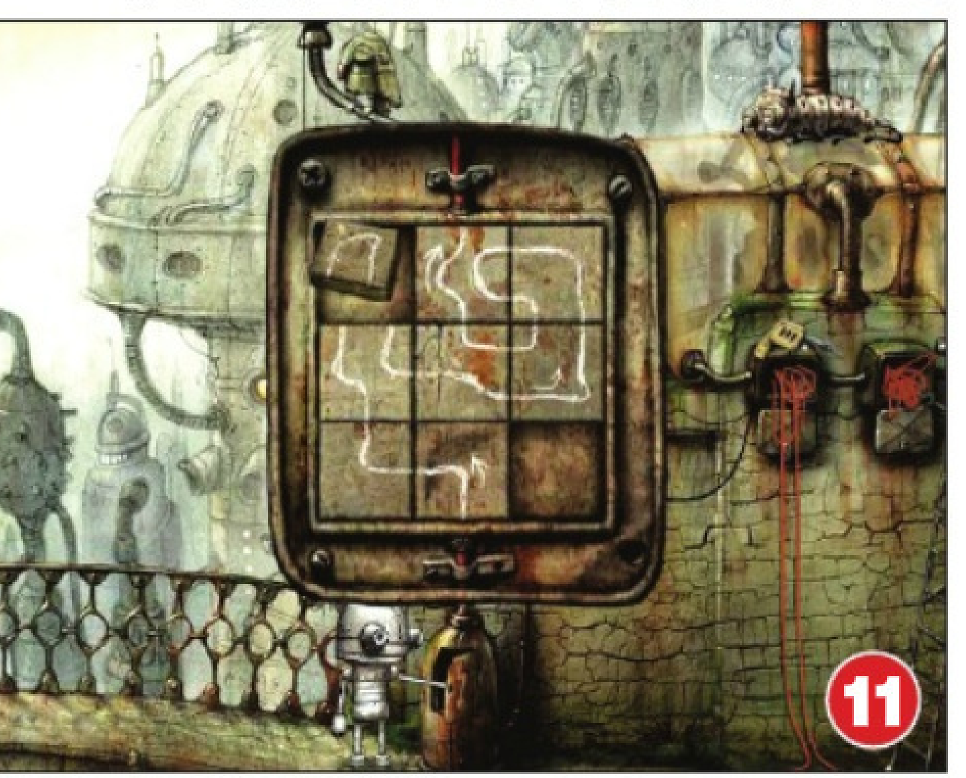
"甲虫虫"乐队最近比较烦

场景12：游戏厅外

果然，墙上趴着一只可爱的机械猫咪，想办法把它捉下来。我先爬到抢修电路的机器人的头顶上，把左边的插头拔了下来。机器人会转头去插插销，我脚下不稳，直接被摔了下来。正好趁现在拉动头上垂下来的

红线。这样等修理机器人把插销插好后，他会去整理右面的线团。如此这般，登上修理机器人的头上，就能摸到猫咪的尾巴了。可是那猫咪一摸就跑，根本抓不到。点击右上角的思考灯泡，我突然想到一个绝妙的方法。

我打开电线杆下面的电源箱，里面是9格拼图小游戏……9格数字拼图对我来说没有任何难度，可恶的是我不知道这些拼图对应的数字是几。好吧，我看了一下作弊书（图11），这样就知道拼图对应的数字了。不过我拼着拼着，突然右上角那块拼图掉了下来，电线杆上的鸟又突然飞下来把它叼走了。这可恶的鸟，拿了东西不说，还故意模仿我的每一个动作。我走到左边的桥中间，反复拉伸收缩我的身体，果然，那只笨鸟也跟着我学。渐渐地，笨鸟脚下那根细长电线的晃动幅度越来越大，我努力契合电线晃动的频率不断伸缩身体，最终“嘣”的一声，电线断了，笨鸟摔了下来。我捡起拼图，先把垂下来的电线系在桥上的金属护栏上，然后把拼图插到拼版里并完成拼图，此时金属护栏就带电了。这时再去抓猫咪的尾



先把8块拼图拼成如图所示的样子，再把第一块拼图插入——这样够简单了吧

巴，当它逃到金属护栏上时，它不出意料地被电晕了。打开配电箱，随意移动一下拼图，关掉电源，最后捡起被电晕的机械猫。

返回油吧门口，我把猫咪塞进大牙的长筒乐器里，果然追出一只老鼠。在我的努力和帮助下，“甲虫虫”乐队终于又能够正常地演奏了！为了表示感谢，他们特地为我倾情地演奏一曲。这时楼上的大妈居然直接把收音机砸了下来，真是暴殄天物，我想买还买不起呢。我心疼地捡起地上的收音机，哎，别的地方都还好，就是喇叭坏了。

场景13：钟楼广场

我突然想到，我现在的首要任务是去拆最高层建筑的炸弹，我怎么去帮乐队了？但我看到物品栏里的幼苗和收音机，我就知道这些东西之后一定帮得上忙。好的，向高层进发，我准备在钟楼广场上找找线索（图12）。



这就是我们机械迷城最大的钟楼广场

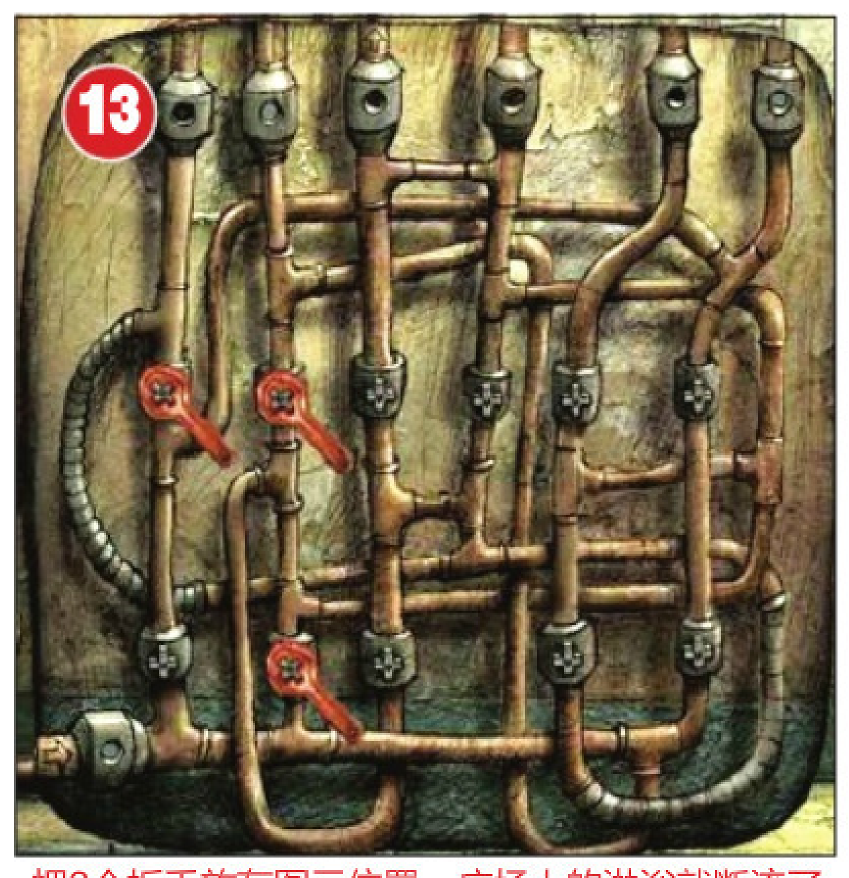
我看到右上方监控室附近有个小喇叭，貌似和我的收音机很配。不过里面的看守是不会让我拿到喇叭的。但我知道广场上的人都有自己严格的作息时间，只要我把时钟调到一定的时间他们就会离开。首先我捡起在中部围墙上的摇把，我把它插进钟楼大门旁边的洞里，摇动摇把就能调整时间了。在摇动之前我看了一下上面的纸条，我选择把时钟调整到第一个时间“∽ VII”。果然，钟楼的大门开了，原本坐在外面祷告的女人走了进去。那女人背后的墙上也贴着一张纸条，我看了一下，决定把时间调成“6 VI”。逆时针摇动很多圈之后，我终于把时间调整完毕，在高处监控室里看报的看守听到下班的钟声，果然迅速地离开了。我爬上监控室，取下监控室外侧的喇叭，把它组合到我的收音机上。现在收音机可以正常使用了。

我和广场右侧坐在轮椅上的残疾机器人交谈，得知他需要黑色的石油。我接过他递给我的黄色空油壶，思索着哪里会有石油。我突然想到，我最初是怎样滑倒而掉入矿区的。我回到油吧门口，穿过乐队左边的门，来到城门前。把油壶放到那一滩石油上，等上面滴下4滴石油后，拿壶回钟楼广场，并把壶交还给轮椅上的机器人。他对轮椅使用石油后，轮椅终于可以移动了。然后他居然问我要葵花油，我上哪儿帮你找葵花油啊？他说我手里拿的正是向日葵的幼苗，可以去培养室培养。好吧，这件事暂时搁在一边，我掀开此时脚下的窨井盖，跳了下去。

场景14：下水道

我进入下水道，发现里面别有洞天。有个大钳子机器人告诉我，如果我有3个扳手，就能让广场上的喷泉（看起来像淋浴）断流。首先我观察一下左边缠绕得错综复杂的水管（左键点击），在上面拿到一个扳手和一个S型钩子。然后我打开右侧桌子的抽屉，里面有一本书，我不耐烦地一直向后翻页，看到有个扳手嵌在封底之中，拿起这个扳手。最后我走下小梯子，来到最左边的出水口处，对着它使用S型铁钩，钩出最后一个扳手。现在3个扳手收集完毕，我再次观察交错的水管，我看看关闭哪三个开关可以让喷泉断流。结果这些乱七八糟的水管看得我眼晕，直接上图（图13）！好了，现在喷泉断流了，但是还要想办法把大储水罐里的水放出来，这样才能爬进去。我问大钳子机器人，能不能帮个忙。他说他现在很不爽，因为他的唱片机被黑帽帮抢走了，所以不想帮忙。我把收音机放在书桌上，他听到音乐，很乐意地帮我把储水罐拧开了。

我意外地看到，原来出水口正好



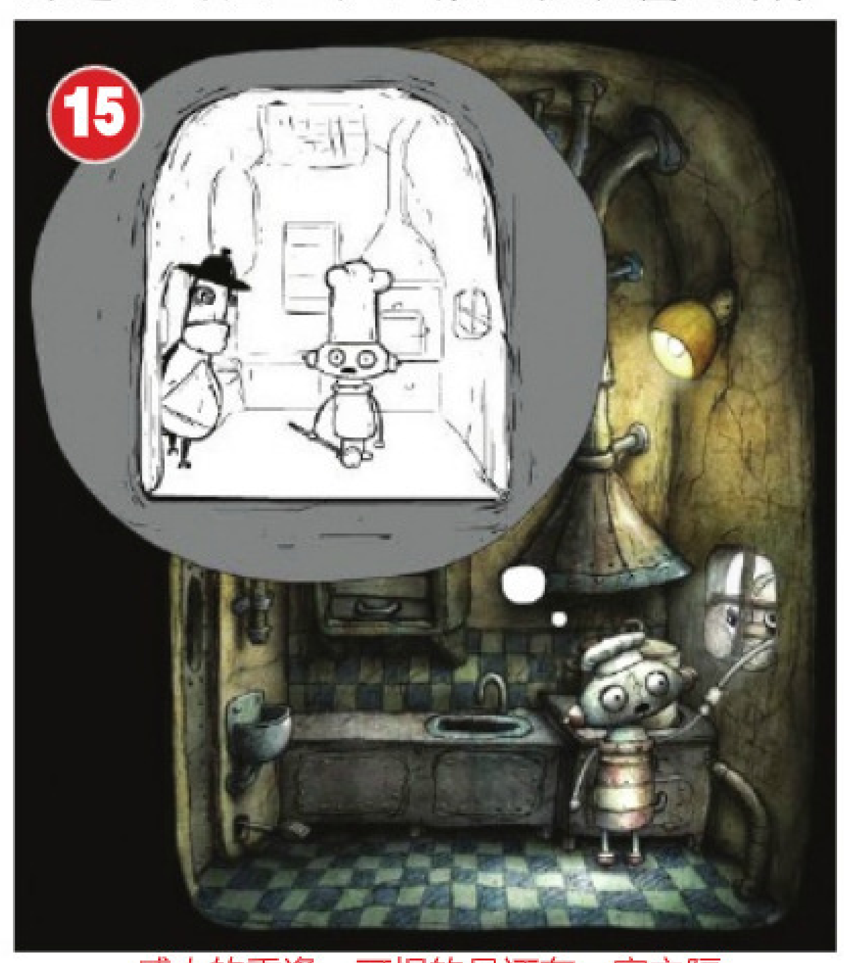
把3个扳手放在图示位置，广场上的淋浴就断流了


坏蛋被水淹喽！Yeah!

通向黑帽帮三个坏蛋的赌博室！现在他们的房间正在逐渐注入水流，而他们的房间正好是密封防水的！现在，大量的水涌入他们的房间，最后，他们都漂浮在水里（图14）！虽然机器人是不会被淹死的，但是你们在那里好好等着，我迟早会代表正义去消灭你们的！

场景15：升降机

我回到广场，跳入中间那个已经放空水的储水罐，拧开右侧的盖子，我从管道爬到了机械迷城的外围。我跳下来，跳到建筑用的升降机上，我按了一下墙上的红色按钮，瞬间我被带到机械迷城的底层。我向旁边的窗口里面望去，我居然看到了我的女朋友！Oh! My darling, honey, sweetheart……我终于又见到你了！我心爱的她和我隔窗相望，她的眼里脉脉含情，开始向我倾诉和我分离之后的遭遇（图15）：城主被袭击之后，


感人的重逢，可恨的是还有一窗之隔

黑帽帮把我带到油吧里面的厨房，强制让我给他们做饭……原来表面看起来很正常的油吧，里面还有肮脏的黑帽帮聚集点！甜心，你等着我，我会救你出去的！

我的女友说：“救我之前，先想办法让你离开这里吧。我这里有个供油口，但是需要一个长管才能接到外面。”我羞愧地点点头，我脚下的升降机已经没有油了，只能降不能升了。我看到女友打开橱柜，拿出一个玉米，然后端起锅，把锅放在地上，再把玉米放在炉子上，爆出的玉米花直接把外面烟囱上的铁钩喷了下来。我把铁钩递给女友，女友踩在锅上，对着上面冰封的护网使用铁钩，然后再用铁钩把里面的结冰的管子钩了下来。女友把锅重新端到炉子上，然后把管子塞到锅里，一会儿，一根软管就做好了。最后她把软管的一端接在房间左侧的油罐下方，另一端递给我，我立即给升降机加油，一边加油我一边在想，我的女朋友可真聪明啊。

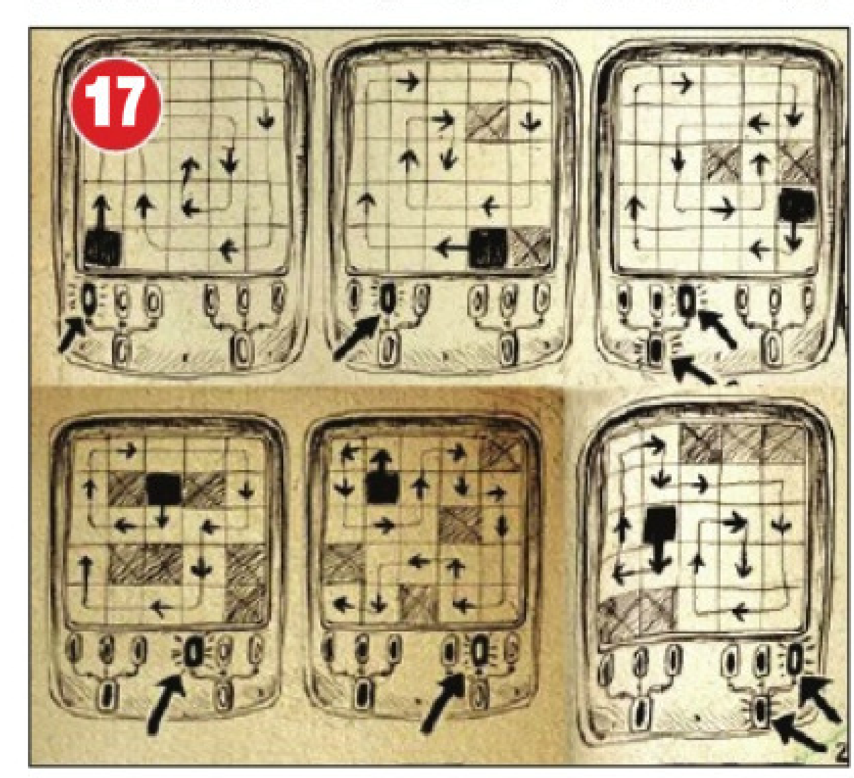
我拉动升降机左侧的拉手，启动了升降机。我打开右侧升降机的控制面板，我倒，又是一个小游戏。小游戏的目标是把红黑两色按钮的位置对调（图16）。完成小游戏后，向上拉动伸出的拉杆，亲爱的，我先走了！



升降机停在一个排风扇机器人的旁边。他说如果想进去的话得先回答我的问题。结果我答对的时候他耍赖，还是不让我进去。于是我故意答错，他越来越生气，当我连续错4题的时候，他嘴里的风扇直接横着飞了出去……我爬到他的嘴里，进入了植物培养室。

场景16：植物培养室

这一片衰败落寞的景象让我不禁想起生物文明是怎样一步步地被机械文明所打败的。哎呀，想多了，现在的目标是把我手里的向日葵培养好。我把幼苗栽在第二个空的花盆里，然后走到房间最右侧去打开植物培养机以及投影仪的电源。打开电源的方法是玩6个“一笔连”小游戏（图17）。植物培养机要对着向日葵幼苗和猪笼草分别使用一次，方法是把培养机推到相应的植物下，然后再去按


稍微有点费脑筋的“一笔连”小游戏，选择正确的起始点是关键

小游戏左边三个按钮下面的总按钮。我在培养好的向日葵那里拿到葵花籽，紧接着在猪笼草的底部拿到一个支架。我试图打开培养室左边的门，但是发现需要密码。在房间里找找线索。我走上楼梯，用支架支撑住身边的一个猪笼花，然后伸手去拿里面的放大镜。仔细观察，我发现屋子里有一个蝴蝶和出口处的密码盘很像，等到这只蝴蝶停在我的身边的时候（拿到放大镜后不要移动），我用放大镜观察一下它身上的斑纹——果然，这就是密码（图18）。

我离开培养室的时候，回头一瞥，发现我并没有使用投影仪。我想，这一定是发现出口密码的第二种方法。由于时间紧迫，我不打算再对其进行研究。我来到植物培养室门

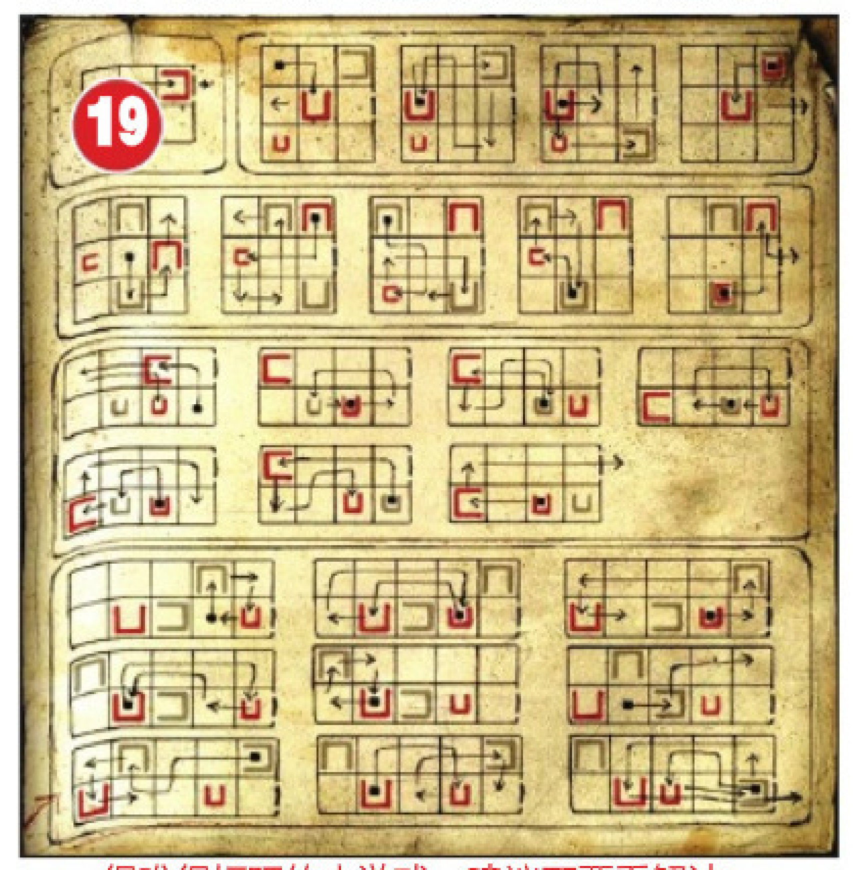

出口密码的简单解法，另一解是观看右面抽屉里的幻灯片（投影仪前面放上放大镜）

外，旁边有个榨油机。我先把油壶放在下面的出油口，然后把葵花籽倒入榨油机，最后上下晃动手把若干次，终于，一壶葵花籽榨了出来。我捡起油壶往左走，看到一个警卫堵在电梯门口，而这个电梯是可以直达最高层科学家的住处的！这个大块头警卫说，现在城主被袭击，这里已经被紧急封锁了，不过如果你能找两块电池来，让我的小宝贝重新动起来，这就另当别论了。好吧，我帮你找电池去，我从右侧的水管直接滑下，来到中部楼梯场景。

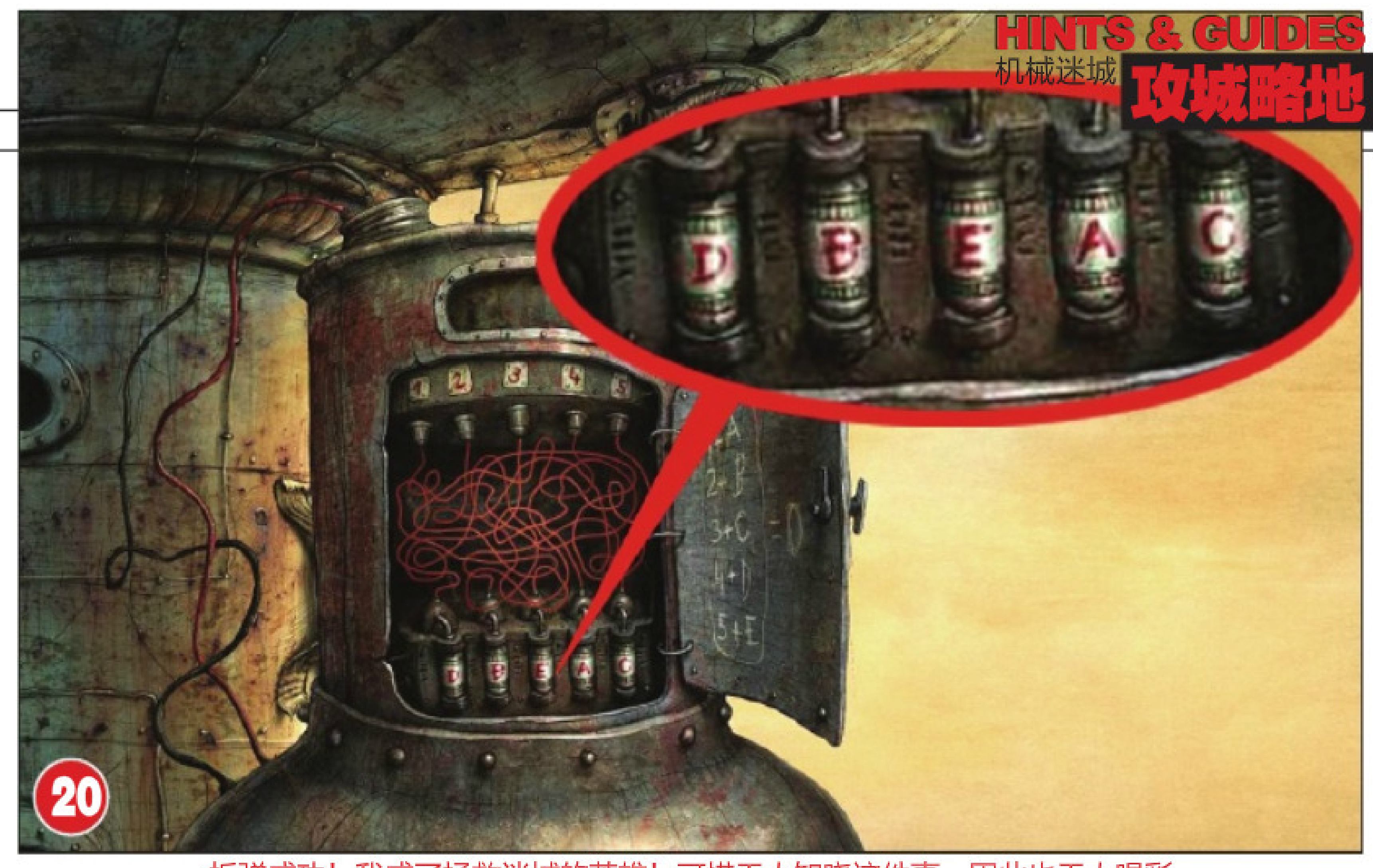
场景17：游戏厅

我回到钟楼广场，把葵花油递给轮椅上的机器人。他对着膝关节使用葵花油，他那残疾多年的右腿奇迹般地能自由活动了。作为回报，他送给我一张游戏厅门票，他说如果我想要电池的话，可以在广场右侧的售货机处买，而金币可以在游戏厅里赚取。我向他道谢并捡起地上的布条，向游戏厅走去。

来到捉猫的场景，我把门票塞入门口的检票机，进入游戏厅。我听说游戏机必须由玩家自己供电，我骑上左边的发电机，不断地逆时针蹬脚踏车，一会儿第一个游戏机的电充好了。然后把左边的扳手扳到2、3位置，给第2和第3个游戏机充电。但当我给第3个游戏机充电的时候，那个游戏机爆了……没关系，我只需要2个金币。第一个游戏机是经典的“小蜜蜂”，拿到1000分就能得到金币。技巧是留下一个小兵不杀，然后不停地打大飞碟，打足20个飞碟就过关了。第二个游戏着实考验了我一下，我估计这是我在机械迷城里见过的最难的小游戏了。游戏方法是大框套小框，再移动到出口（图19）。玩完两个游戏后，我在两台游戏机侧面的出币口


19

很难很好玩的小游戏，建议不要看解法，考验自己一下



20

拆弹成功！我成了拯救迷城的英雄！可惜无人知晓这件事，因此也无人喝彩

拿到两块金币。我回到钟楼广场，在自动售货机处购买两块电池，用布条把他们缠起来，来到中部楼梯场景，爬上那根水管，原路返回到植物培养室门外。

场景18：第11层

我把电池交给大块头警卫，这家伙果然很守信地给我让开了道，我按下门旁边的按钮，进入电梯。我把花盆里的土拨出一点，会有清洁机器人跑出来，我趁机抓起它，从它身上拿到一个发光二极管。我走到左边的电梯控制面板前，拉长身体，拨开挡住11层密码的树叶。到达11层的密码是五角星，我操作电梯控制器，把刚才得到的二极管插在右上角，然后连出五角星的图案，电梯启动了，我走出电梯来到第11层。城主就住在上面的第12层，但是我现在不能去找他，当务之急是把11层外围的炸弹拆掉。

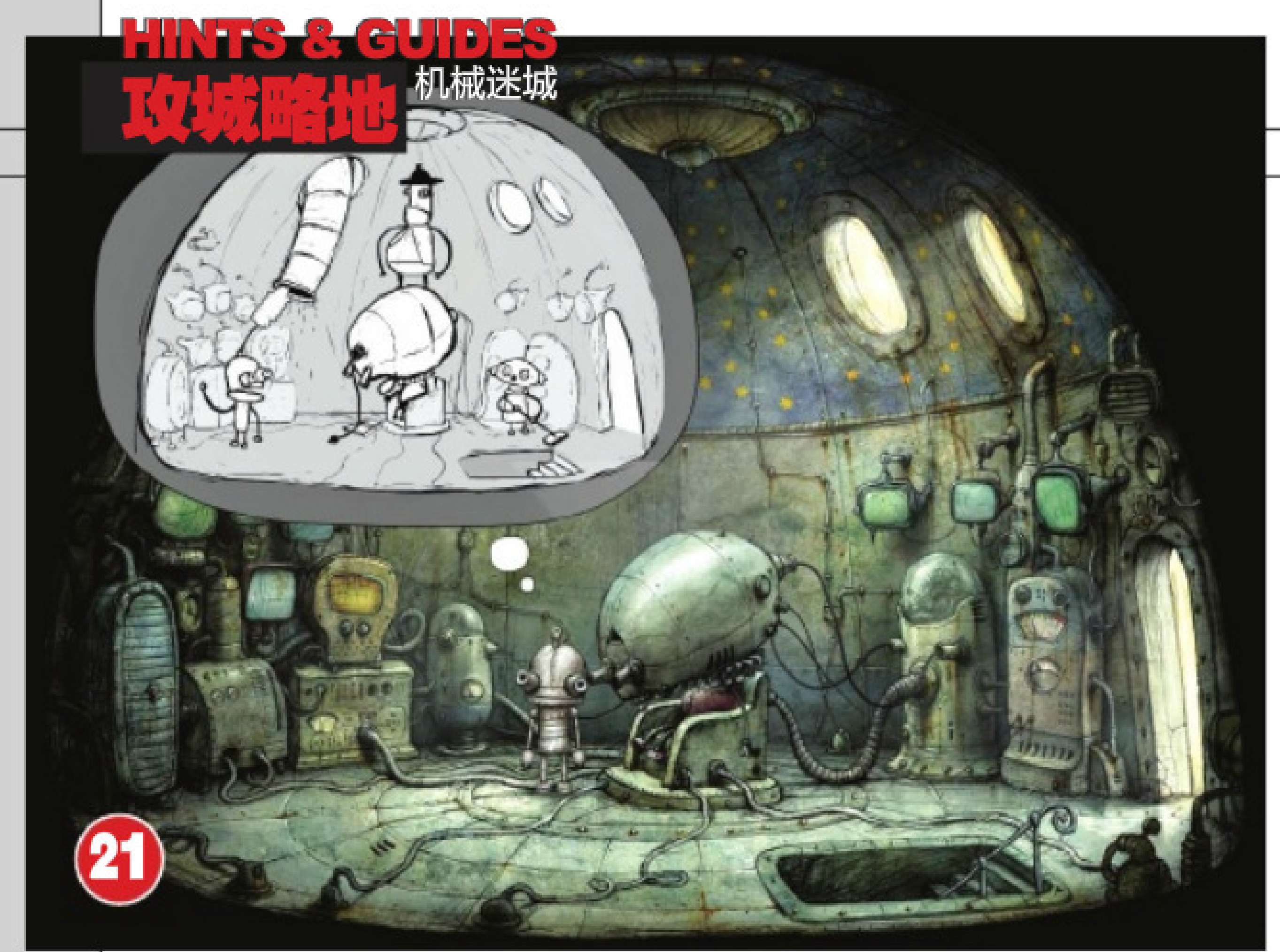
我走到房间最左侧的拉杆前，把它一直向下拉，直到吸尘器到达右面的卫生间里。我走进卫生间，爬上吸尘器，伸长躯体，拿到上面的剪刀。回到左面房间的吸尘器控制杆旁边，向上拉动两次，使得吸尘器停留在吊灯下方。此时到右面门旁操作电源箱关掉电源，然后爬上吸尘器，用剪刀把吊灯剪下来。我把吊灯系在吸尘器上，打开电源，拉动拉杆把吸尘器重新移回卫生间。我走进卫生间，拿起吸尘器上的吊灯，并把它挂在马桶上。回到吸尘器拉杆前，最后一次向上拉动拉杆，只听到“嘣”的一声，马桶直接从地板中拉了出来，地上的洞正好能让我爬出去拆弹，我实在是太聪明了！我抓住马桶旁边的超“韧性”手纸，像拆弹特警一样从高处吊了出去，来到炸弹所在的建筑外围。

粉碎黑帽帮恐怖袭击的时刻到了！我打开炸弹的接线箱，开始拆弹。时间仅仅剩下4分35秒！我的手不禁抖了起来，看着缠绕得纵横交错的电线，我的大脑一片空白。不好，时间到了，我还没有完成！Oh，no！炸弹爆炸了，我和城市最高层一起被炸个粉碎。然而就在这时，奇迹出现了，我就像获得了波斯王子的时间控制能力一样，时间慢慢逆转到我开始拆弹的时刻。好的，再来一次。这次我没有紧张，先是冷静地把下面的ABCDE抠了下来，然后仔细观察电线走向，最终发现12345分别对应DBEAC（图20），计时的声音停止了，我终于松了一口气。

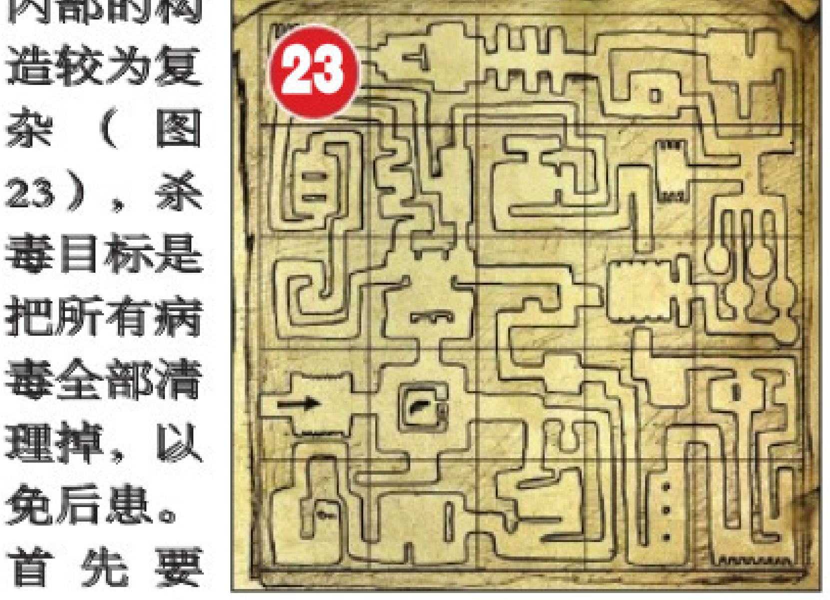
场景19：第12层

拆完炸弹，我赶紧爬上楼梯，看看科学家怎么样了。只见城主一个劲地打寒颤，并且涎水直流，哎呀，莫非您得了脑残？城主一边哆嗦一边吃力地向我解释：“那天那帮该死的家伙给我注射了‘非主流’病毒，我就变成现在这个样子了。幸好警卫飞船最后终于赶到，要不然……不过实在是对不起你啊，他们还是把你的女朋友带走了，我想制止但无奈力不从心……”城主的话让我不禁又想起当天的情形：我和女朋友在城主的房间里打扫卫生，城主正在安静地看书，此时黑帽帮突然来袭，黑帽瘦子拿出一根数据传输线把不明病毒强行输入城主大脑，情急之下城主按下椅子上的警报按钮，此时垃圾运输飞船最先赶到，把吸气口伸入房间准备把坏蛋吸走，但是黑帽瘦子卡住窗口，没有被吸入飞船，反而把吸气口拍向我（图21）……结果身体瘦弱的我毫无反抗地被吸进垃圾船，这就是故事的缘起。

“城主您无需内疚，我已经知道我女朋友的下落了。现在帮您杀毒是最要紧的事。”数据线在最左边的保险柜里，打开柜子的方法是玩一个小



黑帽瘦子成功躲开垃圾船吸气口并嫁祸于我，这就是故事的缘起



游戏，目标是把绿色珠子移动到绿色区域（图22）。我把上下两串绿色珠子都移动到指定位置，保险柜打开了。拿出数据线后，把它插在城主的大脑袋上，开始杀毒！城主脑袋内部的构造较为复杂（图23），杀毒目标是把所有病毒全部清理掉，以免后患。首先要去左下方找到钥匙，途中避开所有病毒，拿到钥匙后到入口处取得杀毒枪械，最后就是探索整个迷宫，把所有病毒都射杀掉。

杀完毒后，我告诉科学家：我的女朋友被关在油吧内部的厨房里，而黑帽帮也在油吧内部的一个小房间里被水淹了。城主一听此言，大喜，赶忙掏出一支发光二极管，让我利用它到达地下1层，然后自然会知道该做什么。虽然我仍然疑惑不解，但还是接过二极管，向11层的电梯入口走去。

场景20：地下1层

我按下11层电梯旁边的按钮，进入电梯。我把最后一颗二极管放置在电梯控制器上，连出-1层的八角星图案。走出电梯一看，原来这里正是油吧的地下室！我明白城主的意思了，只要我把中间赌博室的地板砸开，就能让黑帽帮掉入下面的水井中而永世不得超生，然后还能爬到厨房里救出女朋友！我急切地举起地下室右侧的大锤子，对着左面锁住房间地板的铁锁奋力一锤……可惜那把锁异常牢固，一锤之后仍然纹丝不动。想想其他办法吧……有了！我举起锤子，锤击右面的圆形玻璃，拿到里面的钥匙。我回到电梯里，用钥匙打开右侧墙上的储物仓，拿到一罐冷冻灭火剂。回到地下1层，我对着铁锁使用冷冻剂，锁看起来变脆很多，这样的话……我再次举起大锤，心里默念：惩恶扬善的时刻到了（图24）！一锤下去，铁锁顺利被砸开，黑帽帮三个成员全部掉入无尽的深渊之中，黑恶势力黑帽帮终于受到了他们应有的惩罚。



代表正义惩治黑帽帮的时刻到了！

来不及高兴，我立即爬入厨房，救出我的女朋友。女友对我说：“我再也不想卷入机械迷城的风波了，让我们一起离开这座城市吧。”“好，我们可以向城主借飞船，永远离开这片是非之地，去过只属于我们两个人的宁静生活。”

场景21：最高层外侧

我把女朋友领到科学家的房间里，把我们的决定告诉了城主。“我会舍不得你们的，但是如果你们执意要走的话，我也不好挽留了。飞船屋顶上就有一架，不过至于怎么爬到屋顶上去，还是要你们最后动一次脑筋。”我走出右面的门，来到机械迷城最高层的外围。置身此处，颇有凌驾云端，一览迷城众楼小的感觉。我走到最左边的楼梯控制器旁，开打面板，上面写着“7.0：108”。这是什么意思呢？我突然想起城主房间里有一台收音机，我赶紧跑回室内，把房间里的收音机调成横7纵108，我听到一串简单的音符——1、4、2、3、5、2、3。我回到室外的楼梯控制器前，把这个曲调重新弹奏了一遍。果然，楼梯出现了，此时我的女朋友立即在原地拧死固定阀，防止楼梯缩回（图25）。我和女友爬上楼梯坐入飞船，飞船顺利起飞，承载着我们过往故事的迷城在视线中变得越来越小……

好了，这就是我拆掉炸弹拯救城主、粉碎黑帽帮邪恶势力、最后和女朋友重聚并比翼双飞的曲折故事。我的故事就此告一段落了，如果您还不过瘾的话，请期待《机械迷城2》以及我的历险手记第二部……咦，发生了什么情况？两只该死的鸟撞散了我们的飞行器，救命……

（注：特别感谢为本攻略提供宝贵参考建议的叶靖和无为而这两位朋友。）



在楼梯控制器处弹奏“1423523”，顺利和女友比翼双飞



电锯惊魂4 详细剧情攻略

■辽宁 枫红一刀流

良品	总评 7.0	
制作	Zombie Studios	
发行	Konami	
类型	动作冒险	
语种	英文	
游 戏 性	Gameplay	5.0
上手精通	Difficulty	7.0
画 面	Graphics	8.2
音 效	Sound	8.0
创 新	Creativity	7.0
剧 情	Story	7.5

第一章：阿曼达 Amanda

泰普从昏迷中醒来，发现在卫生间里，身体被绑在一张椅子上，戴着一副的机械头具，面前的电视机里显现出一只人偶面具，泰普对它再熟悉不过，正是他一直缉捕的电锯杀人狂——竖锯!

“你好！泰普警官，我想要玩个游戏。”电视里的竖锯大叔说道：“你一直殚精竭虑想要抓到我，穷尽所有资源去追寻所谓的真相，把自己的人生置



醒来在卫生间里的一只椅子上，竖锯开始讲解游戏规则

这哥们太不仗义了，居然恩将仇报

于痛苦之中。你失去了家庭、荣誉，甚至同事的生命，你的身体也为此受到子弹的创伤，但是，你却从来没有放弃，不是吗？现在，就看看你能坚持多久吧。你头上戴的东西是死亡头盔，时限一到会把你的头挤爆，现在要做的是快点把它脱掉，活下来抓到我。好好表现，生死在你手中。”

竖锯大叔的话声刚落，头盔上的齿轮机械开始转动，头部越勒越紧，一番努力之后终于脱掉了可怕的头盔。卫生间的门上有道密码锁，跑过去将三扇厕所的门关上，上面有几道鲜红笔划，站到地上拼图符号的位置观察镜子，使镜子和门上的红色笔划组合，得到数字437，开密码锁出去。

沿走廊前行听到求救声，发现隔壁关着一名游戏者，在这里竖锯留下提示：“要逃出这间屋子需要团队合作，泰普，你们需要同时打开房间的门，现在你得找保险丝接通电源，才能打开铁门，赶快去搜索那些瘾君子留下的垃圾吧！”此时倒计时已经启动，迅速转身跑到中间的厕所，将手伸进满是针管的马桶里拿保险丝，到墙边将保险丝放进控电箱，按开关开门出去。

往前遇到另两个自相残杀的游戏者，竖锯大叔开始说教了：“人们只有在绝地死境中才懂得尊重生命，他们从生到死，都期望这个世界能带给他们一切，我看到很多人在面临死亡的时候才知道放弃，等那一刻来临，我也想看看你会放弃什么。”

爬竖梯继续走，看到外科阶梯教室的围幕里绑着一名女子，从呼救声听出是那个吸毒女证人阿曼达，现在要前去阶梯教室救她，不过要绕很远才能到达那边。进到屋里，却被一个家伙偷袭打倒，追到里间，那个偷袭的家伙匆忙逃逸，结果被头顶的猎枪陷阱一枪爆头，真是报应不爽啊。

搜索地上的尸体拿到钥匙，开门出去。小心门上的陷阱，不要和刚才的家伙一样爆头哦。进入走廊对面的病房，泰普为治枪伤曾在这里住过，墙上的X光照片显示，在他的胸腔里有一把钥匙，旁边是竖锯留下的字条：“在你手术时我放进去了一把钥匙，这把钥匙对你来说没什么用，但对其他的游戏者却事关生死，因此，为了拿到你身体里的钥匙，说不定什么时候他们会对你进行一次非专业的外科手术。”竖锯大叔可真不是一般的变态。

在旁边的小车上拿到一根钉子，回到走廊用钉子开门，来到外面的走廊，发现左边通往主走廊的双扇门锁住了，现在得去找钥匙。沿走廊走有歧路，走右边休息室的路，门上写着血字“钥匙在躺着的尸体里”。在右边屋里找到有裂缝的墙，钻进去搜柜子拿保险丝，返回将它放进控电箱，写有血字的门打开了。

里面是一间手术室，躺有4具尸体，观察墙上的X光照片，发现一具尸体里有钥匙，姓名是A·Faulkner。从器械车上拿手术刀，调查尸体脚上的便签，找到正确的尸体进行解剖，从体内摸到钥匙。电视里出现那名受困女子的画面，一道黑影逼近她，她喊道：“不要，我不要了，我已经通过你的考验了”。“但你没有汲取教训！”竖锯说道：“你一次又一次的犯瘾，毒瘾正在消磨你的意志……”

回到走廊，用钥匙开门前往主走廊，看到一个戴着头盔的游戏者发疯般冲了过来，不过在过平衡木的时候摔了下去。过平衡木到对面，看到成排的电视拼出句子“你能救到她吗？”，电视中间的门就通往外科阶梯教室，但需要钥匙才能打开。

推开前面的双扇门前往太平间方向，有一道铁闸门紧闭，屋子里的控电箱需要连接器才能启动，穿过房间到走廊，电视机里再次显现竖锯和那女子的对话：“泰普的表现超过了预期，看来他很快就能来救你了。”“泰普？那个要抓你的警察？他为何要救我？”“他正在进行我的游戏，然后到这里做一个选择，你的生死就由他来决定。”


这家伙出门就给霰弹枪一弹爆头

X光照片显示在泰普的胸腔里留有一把钥匙

以后推门要小心这种霰弹枪的机关哦

这里有4具尸体，要解剖哪一具呢

有这种锁的柜子里一般都能搜到回血针管

阿曼达被竖锯绑在一只椅子上，身上打着吊针

操作仪器将红蓝两种毒液分流到两侧的容器里

爬竖梯到下层，旁边有一只录音带，里面是竖锯给其他游戏者的留言，意思是拿到泰普身体里的钥匙才能活命等等。往前到布满炸弹的太平间，在冷柜的一些门上绘有各种工具：针管、斧头、菜刀等十几种，在这里选择手枪，从冷柜里拿到连接器。这时15秒倒计时开始，迅速逃到另一边的竖梯那里。

回到上面的房间，把连接器放进控电箱，将里面的电路连通。往前进入机关门，砸开墙洞穿到外面的走廊，看到一名游戏者正在砸门，为了防止他骚扰自己，泰普连忙将左侧的一道门关上并锁住，并拖过木箱顶住。

继续走，桌子上摆放一枚警徽，旁边是竖锯大叔留的录音带。“你面前桌上放的是你同事的警徽，那个因为你的错失而死掉的同事史蒂文。这种徽章是你们警察经常用来逼迫证人的道具，为了情报你们无所不用其极，你还记得她的名字吗？快拿起徽章吧，快点到阶梯教室去，如果晚了，她的命运就会和你的同事一样。”

沿走廊进到一间屋子，里面布满了炸弹，出口的门上有密码锁，倒计时60秒启动。迅速跑到对面的铁柜搜到保险丝，将保险丝放进电闸接通电源，回到房间看到3台电视机上显现密码579，打开密码锁逃出屋子。

在前面桌上拿钥匙，戴着猪头面具的人突然出现将泰普打晕。醒来发现回到通往阶梯教室的门口，用身上的钥匙进去，下楼梯在黑板上拿到两份新闻报纸，上面写着死亡游戏生还者阿曼达的访谈，旁边电视里播出阿曼达和竖锯的对话：“我什么也没有告诉那个警察！”“我知道你不会。”“不知道我还能给你什么？”“你的命！”

来到阶梯教室，围幕升起，阿曼达被拷在一张铁椅上，旁边是奇特的注射仪器，电视播出竖锯大叔的说明：“你好，阿曼达，你对我并不陌生，现在我想玩个游戏。你曾经告诉过我们的警察朋友，我曾救过你，但你并没有从中汲取教训，仍然用毒品和痛苦来伤害你自己，现在，要用注射器来救你的命。在你们面前的仪器里有两种不同的毒药，左红右蓝，但要小心，如果让它们混在了一起，会造成你们身体的不适。现在，你要把拯救的信任放在这位警官身上，如果他能成功，你就能活下来。阿曼达，你选择生还是死？”

泰普坐到椅子上，两根针管同时插进他和阿曼达的身体，现在他要操作仪器，将红蓝色的毒液利用下面的传送机构分流到两侧的容器里，如果分错就会有毒液注射进身体。分流完成，泰普和阿曼达成功摆脱了注射铁椅，阿曼达余悸未消，茫然四顾道：“你做了什么？你对我做了什么？”泰普上前安慰道：“你还好吧？我不是那个竖锯……”“哦，我知道了……我们正在玩他设计的游戏，按照他的规则玩下去，我见过他……”“他是谁？他长得什么样？”阿曼达忿然吼道：“你就关心这些？我刚才可是差点挂了！我们来到这儿玩这个狗屁游戏可都是因为你，警官！”

发了一阵牢骚开始寻找出路，阿曼达对这里的环境相当熟悉，说道：“我没想到还会故地重游，你知道我曾通过了他的一次考验，现在得万分小心了，认真按照他定的规则行事，



终于救出了阿曼达，她就是电影里竖锯的首席大弟子

协作通过这里的考验，他正在某处瞧着我们呢。"泰普好奇道："既然你通过了他的考验，为什么他还……""很显然我的考验并没结束，所以他又把我带到了这里，和一个没用的警察关在一起。"

第二章：詹宁斯 Jennings

下楼梯有一道门，四周是一些电视屏幕，右边点蜡烛的桌上有卷竖锯大叔的录音带。"警官先生，你的执著毁了你的人生，让你身处如今狼狈的境地，就象一只躲避阳光的老鼠。现在我要告诉你的是，詹宁斯·福斯特在这里，你一定很想了解那宗肇事逃逸案的真相吧？如果你能及时挽救他的话是有机会的，你能原谅他为了保护自己而背离司法公正吗？我想你得快点行动了，我的警官大人！"屏幕上出现一人躺在某处，墙上



游戏中到处是这种惨死的失败者

阿曼达被猪头面具人给拖走了

从扔满针管的马桶里捞取钥匙

用红字写着"找到地下室的秘密墓地"。

沿走廊前行，转角的电视里传出詹宁斯的呼救声："救我，有人吗？"这时竖锯那低沉的声音响起："你是否想起过，那个被你杀死在街头的人也曾这么呼救过，但你却没有理？""你怎么知道这事？我对别人从没说过！""你把它藏起来了，就像埋葬一件东西，在你的躯体里腐烂到死，是吗？""去你妈的，老子不想听……"

竖锯大叔的人生课堂

《电锯惊魂》这个名字不知道是哪个家伙翻译的，感觉流于俗套，容易让人和《德州电锯杀人狂》混淆在一起，并联想到欧美恐怖电影那些最常见的元素：血腥的杀戮、鲜血淋漓的残肢断臂，以及疯狂挥砍的电锯等。其实，《电锯惊魂》是充满悬疑、谜题、智慧和思想深度的系列电影，它本身和电锯的关联不并多，另一个译名《恐惧斗室》则显得更贴切些。

竖锯大叔的本名约翰·克拉莫，是一名癌症晚期的老者，弱不禁风的身体，清瘦的脸颊，松驰的皮肤，稀少凌乱的头发，这样一个每天依靠呼吸机生存的老家伙，谁也不会把他和杀人狂联系在一起。他原本是普通老人，得知身患癌症的时候曾一度失去活下去的信念，自杀失败导致他的转变，看到人们不爱惜生命，罔顾他人的感受，便发愿教训这些不懂得生命意义的人。

竖锯表面看来是喜欢审判他人的杀人狂，但他和《七宗罪》里的约翰（John Doe）不同，他的动机不为杀戮，而是指出人质的过往是非，考验他们的道德人性，让他们在精心设计的游戏中懂得生命和尊重的意义。尽管经过他考验的人，十有八九难逃一死，这并非他的初衷。冷血只是他的手段，悲悯才是他的内心。

竖锯大叔的游戏都是他精心为人质量身定做的，并且游戏按照特定的程序和规则进行的，每一种可能都被他考虑进去，可谓算无遗策，甚至自己的生死也都交给人质来选择，对自己死后的事情都做了周妙的安排。

竖锯的声音总是那么的低沉却没有丝毫的杀气，他的语速总是那么的不疾不徐，就象邻居大叔和你聊天。每个游戏的开场白都是"Hello, I wanna play a game."接着他会说明游戏的规则，比如钥匙在同伴的身体里啦，或者砍掉一只手可以保命，或者把量杯里盛满鲜血才能开门啦，然后是一句："Live or die, make your choice."接着计时器开始跳动，游戏开始……

当人质没有完成考验，竖锯会说："Unfortunately! you made a wrong choice you haven't understant what is life ,The game is over n'you gonna die!"

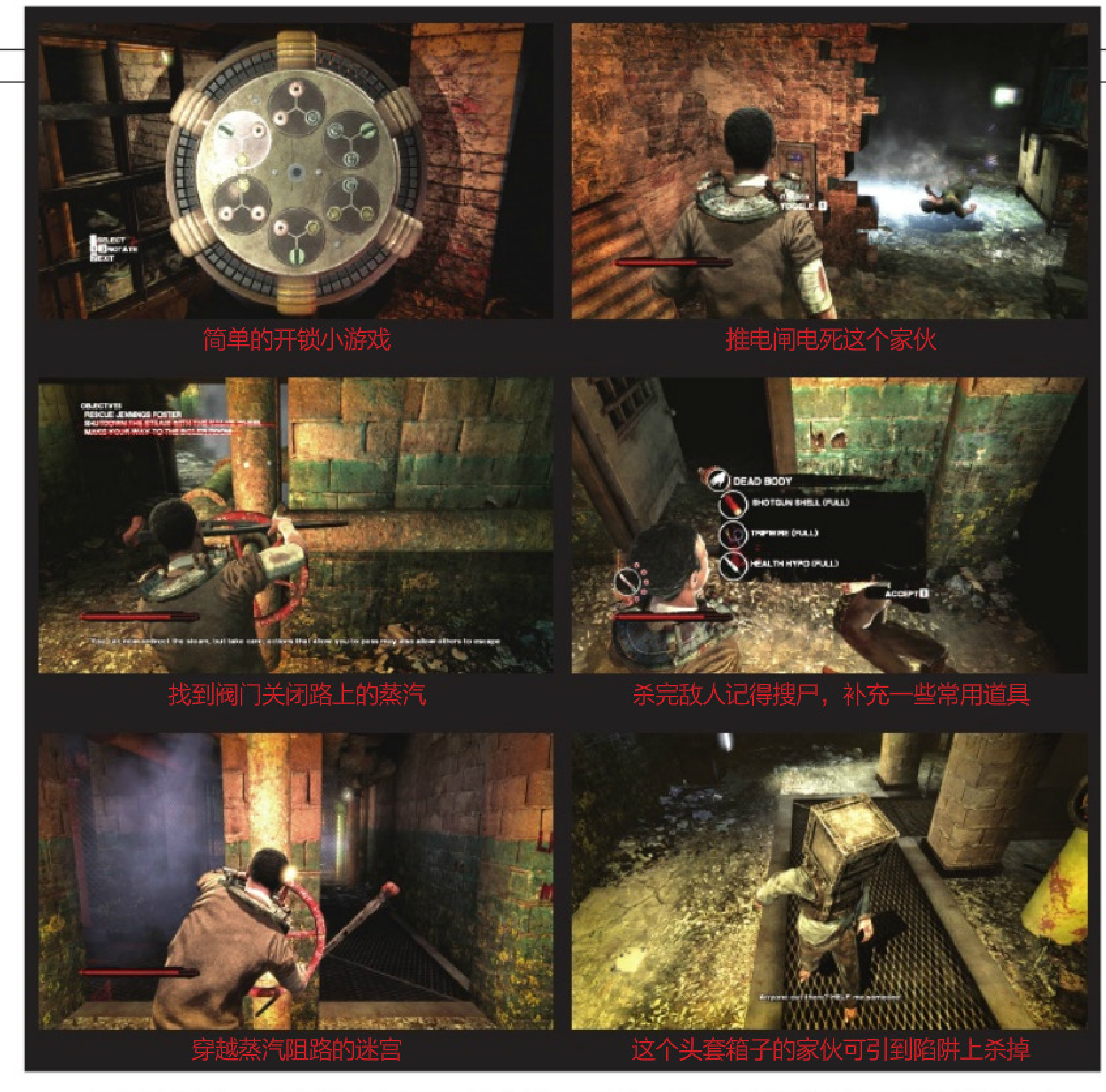
当人质通过考验，竖锯会说："You made a right choice ,The game has a perfect ending, congradulation!!You have already reallized the true of life, you are free!"

竖锯的游戏永远给人一个生的机会，只要人们能领悟他的提示，认真地按照要求去做，就能够逃出生天，这是他设定游戏的一个基本原则。比如在电影的第五集中，当FBI探员霍夫曼为了给妹妹报仇，模仿竖锯的手法杀掉那个杀人犯之后，竖锯对这个衣钵继承人的表现很不满意。原因有二，一是杀人机关搞得太山寨了，没有达到精益求精的品质要求。二是没有给人质留出活命的机会，这不是他竖锯的风格。

竖锯的游戏不可避免的有暴力和血腥成份，但这些暴力和血腥多是人们自己选择的后果，正如竖锯所说："我从来没有亲手杀过人！"那些参与游戏的人，如果不是为了生存而自相残杀，如果不是为了争夺钥匙而杀掉同类，或许生存的机率会更大。冷酷的竖锯有时也难免恻隐之心，通过暗示的方法来挽救人质，但事情结果总是以悲剧收场，因为人性就是如此的卑劣和自私，竖锯大叔早将一切看得透澈。

那些被竖锯抓来的人都不是什么正人君子，有的是交通肇事逃避责任的司机，有收取贿赂轻判罪犯的法官，有昧着良心的地产商人、有刚愎自用的警察等等，他们都被竖锯抓来接受考验，这是竖锯给他们开设的人生课堂，这是对他们不懂得珍惜生命的内心的救赎，可惜的是，每场游戏的结局都很沉重，这些学生都用鲜血和生命交了学费，能够毕业的人不到十分之一。

在现实的社会中，很多人感觉到空虚和压抑，他们为追逐物质利益而心力交瘁，他们为求之不得而心情低落，他们为达目的而不择手段，他们为功成名就而霸道傲慢，他们用酒肉虐待自己的身体，用金钱权力漠视他人的生命。设想在被竖锯大叔抓去上课的时候，他们肯不肯付出血肉的代价换取存活的机会？在那个时刻，活着，才有意义；生命，才最宝贵。大叔有句话说得很对："别以为活着是理所当然，等来不及了才知道珍惜。"在看过这部电影或玩过这部游戏之后，我们都应该从竖锯大叔的人生课堂里有所领悟，那就是善待自己，兼爱他人！


简单的开锁小游戏
推电闸电死这个家伙
找到阀门关闭路上的蒸汽
杀完敌人记得搜尸，补充一些常用道具
穿越蒸汽阻路的迷宫
这个头套箱子的家伙可引到陷阱上杀掉

继续前行，身后的铁闸门突然关闭，阿曼达被猪头人拖走了，看来这个猪头面具人扮的就是搬运工的角色。前面的铁门通往焚化炉，里面有位老兄被脖子上的项圈给爆头了，铁门需要一把银色钥匙才能打开。进到旁边的房间，地上有盛满酸液的铁桶，从里面捞出一把金色钥匙，用它开门，看下路牌，前面的路通往看守房和锅炉房。推开机关门，右侧是看守房，往左边的锅炉房方向走，发现管道喷射灼热的蒸汽，要想办法将蒸汽关掉，返身往回走，通往看门房的门已经打开，走进去被猪头人打昏在地。

泰普醒来在卫生间里，脖颈上多了一个霰弹项圈（电影第三集中，阿曼达给医生装的那个装置）。打开外屋的灯，从马桶里捞出钥匙再回来开门。往前遇到另一名戴项圈的游戏者，要迅速将他解决掉，否则两人的项圈感应会快速频闪并引爆。

走廊左侧有道门可以用钉子锁，进去搜索柜子拿到齿轮，在旁边的红箱子玩齿轮传动的小游戏，里面放的是常用道具和一些合成材料。进到看守房，黑板上用血字写着“阀门就在附近”，进仓库的时候再遇袭击，越过黑板往前面的通道走，从柜子里搜得保险丝，把它放进控电箱，再将电闸关掉。进屋从桌上拿到一只阀门。这时往回走，少不得进行几次战斗，还要在封闭屋子里解一个接电路的小谜题，最后回到有蒸汽的那道走廊。

转动阀门将蒸汽关掉，往前走看到被蒸汽杀掉的游戏者，右边还有一道蒸汽，现在要找阀门将它关上。往左爬竖梯到上层，站在管道上沿墙缝横移过去，透过墙洞能看到里面死亡的游戏者，血肉模糊的挂在墙上好不凄惨。穿过来爬梯子下去，转阀门关闭蒸汽，这时有个拿手术刀的家伙冲过来，将他打倒后回到方才的蒸汽处。

往前走看到竖锯留下的白色箭头，墙上还写着“你就像迷宫里的老鼠”。往前是布满蒸汽的通道，要依次关掉才能行进，然后是间歇喷射的蒸汽机关，侧移过去。进入锅炉房，里面有名脑袋被锁在箱子里的人，利用地上的绊线霰弹机关杀掉他，搜尸拿到阀门和齿轮。

在锅炉前的管道上放上阀门，这里要玩一个连接管道的小游戏，出口的蒸汽消失，从盒子里拿到焚化炉大门的银色钥匙，然后在锅炉爆炸之前逃回到通往焚化炉的大门处。

打开铁门，透过窗户看到右边屋子里悬吊的焦尸，又是可怜的游戏牺牲者。看到红色的燃气管道，泄露的位置会喷射火焰，需要找阀门将火焰解除掉。从电视里看到詹宁斯和竖锯的画面，詹宁斯在为自己辩护：“我没想伤害人任何，只不过在酒吧喝了两杯准备驾车回家，然后那个人就冲到马路上来了，我毫无防备。”竖锯大叔沉声道：“所以你杀了一个无辜的人，看来我得好好招待你了。”“喂，你要干什么，啊，上帝，救命啊！”

继续前行，看到墙上的红字“图片胜过千言万语”，桌子上有一只相机，它是用来照明的，但效果没有火机和手电筒好。往前走到一间储藏间，铁架上挂满了准备销毁的臭肉，卫生间的镜子里有提示，玩过推箱子的小游戏才能找出路离开。

往前走是牢房区，消灭出现的敌人，从尸体上搜到一把形状特别的钥匙，用它打开门口有两台电视的灰白铁门，进去看到詹宁斯被绑在铁案上，空中是一把锋利的摆斧（这段剧情取自电影第五部中FBI霍夫曼为妹妹报仇，而模仿竖锯杀人的情节，只不过电影的摆斧是横向腰斩的，这里是纵向摆动的）。

竖锯大叔开始说道：“詹宁斯，当你喝醉的时候，你开车夺去了那个流浪汉的生命，你懂得如何洗脱罪名，甚至将清白的人投进监狱，来维


完成4个齿轮传送的小游戏才能使空中摆斧停止运作

护你完美的人生，但仍无法洗净你罪愆的灵魂，它正在腐蚀着你的内心。现在，就让这只摆斧来主持正义，剖开你的胸膛，让我们看看那颗心的颜色吧！”

泰普要利用铁床四周的面板来阻止摆斧的下降，每块面板上有很多小孔，要用齿轮将两端的齿轮连接运转起来。

将四块面板全部完成后，空中的摆斧会断掉。得到拯救的詹宁斯并不领情，朝泰普破口大骂：“滚远点！泰普，你这婊子养的！”“看来是被吓到了，冷静一下！”泰普试图让他平静下来。“去你妈的，老子就是因为你才被抓到这儿的，遭这种罪！”“我？你撞死了人，你才是凶手！”“他只是个流浪汉，无家可归，他对别人来说毫无意义！”“那个被你投进监狱的替罪羊，他的家庭又会怎样？”“我才不管这些，你现在离我远一些就好了，把我丢在这儿，我知道该怎么做！”“你会怎么做？再毁掉两个人来保护你的人生？”“至少我还有所保护，你屁也不懂，这里的所有人都是因为你才被抓到这儿的，你现在最好赶快去逮捕那个杀人狂，算是为我们这些受害者做点好事。”

第三章：梅利莎 Melissa

詹宁斯忿然离开后，泰普离开了摆斧的房间，走廊的电视里传来了竖锯大叔的图象：“在你的面前有两道门，一道考验你的身手，一道考验你的视力，你得赶快做出选择，否则时限一到，周围的炸弹就会引爆。”

这里的两道门任选，左边的门需要过一些机关，右边的门则是漆黑一片，里面放满了油桶。两道门的终点相同，出去后拿到一只手电筒，在楼梯后的铁笼里能看到一名囚禁的男子。上楼后发现前面安全检查站的灯灭了，现在得重启检查站的电源供给，首先得找到一把钥匙进入配电室。进屋搜一下，桌上有张合成道具迷药的配方。搜索厕所的马桶，从成堆的针管里捞到一把蓝柄钥匙。

回到楼下用钥匙开门，进配电室看到空中吊着一具通电的尸体，通体笼罩着蓝色的弧光，竖锯大叔进行游戏说明：“那个人没能进行正确的选择，是个游戏的失败者，你不能救他，但可以救你自己。现在你要寻找一组正确的密码来打开那道铁笼的门，用里面的控电箱来接通电源，如果你的行动不够快，那具尸体落到下面的水里，你就要和他分享死亡的滋味了。”空中通电的尸体会随着时间的流逝下落，要在它掉到地面之前完成下面的动作。房间的墙壁和柱子上涂抹着很多的笔划，站在特定的位置才能看到一组密码，正确的密码是435，用它打开密码锁进到围栏里面，再在控电箱上玩接通电路的小游戏，完成便可离开配电室，这时发现楼梯下面铁笼里的男子已经逃脱了。

上楼时看到电视里播放着一名史蒂文的妻子梅利莎和竖锯大叔的对话：“你这个冷血怪物，是你杀了我丈夫，你……”“你丈夫是因同事的疏忽而死，他掉进了一个陷阱。”“陷阱是你布下的，就是你杀的他！”“我设下的陷阱并不想杀那些循规蹈矩的警察，可是有的警察却不按照规矩行事，他才是间接害死你丈夫的凶手，你知道他是谁吗？”“是泰普，那个婊子养的！”

上楼进屋按动墙上的开关，这时可以通过检查站了。走廊一片漆黑，打开手电，往前看到走廊末端一个精神崩溃的家伙饮弹自尽了，上前拾取手枪。由尸体左边的门进去，里面的机器开始释放毒气，迅速跑到桌前拿到一只连接器，破开墙洞钻出去。

进到配电室接通电路，然后穿过铁门过平衡木，从桌上拿到竖锯大叔的录音带：“人们总是考虑行动对自己的影响后果，很少顾忌他人的感受，在造成恶果之后才会自责。现在史蒂文的妻子痛不欲生，警官先生，她的痛苦是你造成的。”

沿楼梯下去，在前台搜箱倒柜拿到一些道具。来到户外庭院，一个家伙在往下扔燃烧瓶，先解决掉他。到地下室搜索道具回到庭院，看到猪头人在楼里某房间在虐待小青年。爬竖梯到阳台，进走廊先到左屋里搜索，砸墙洞找到竖锯大叔的工作台，用氨水和油漆稀释剂可以在工作台上合成陷阱道具（数字6切换合成道具，同时按Shift和空格键可以置放陷阱道具）。

回到走廊继续搜索，过一道平衡木，右边墙壁上写有红字“你过去的同事拿有钥匙”，这句话暗示的是史蒂文吧，找到墓地调查墓碑，有一块写有史蒂文（Steven Sing）的墓碑，有趣的是，上面还特别注明他是被同事害死的。从坟墓上的盒子里拿到钥匙，用它开门进入病房区。

先到附近房间收集道具，往前是关押暴力病人的区域，周围布满了炸弹，倒计时开始，先跑到屋子在控电箱上放保险丝，然后打开暴力病人房间的门，打倒头上套箱子的家伙，跑到他的房间里透过墙洞看到隔壁墙上



在这里拾到一张迷药配方

用密码“435”打开密码锁，再进去连接电路

开枪射杀平台上那个扔燃烧瓶的家伙



透过窗户看到猪头人在虐人

使用工作台组合陷阱道具

悲剧啊

梅利莎被固定在一部电锯机器上

救出了梅利莎，她仍然对泰普充满了仇恨

的数字838，用它打开密码锁，反身将门划上，等倒计时结束引爆炸弹，再返身回去发现有道墙壁被炸开了，进去砸开第二道墙壁到卫生间，从马桶里捞到红柄钥匙。

回到出口打开储藏间的门，下楼梯找到了一些史蒂文家族的照片，墙上写有红字“你结束了他的生命，谁来救你？”在盒子里还有一卷录音，是目击者的报案录音。找楼梯下一层，从桌上拿到竖锯大叔的录音带：“你认为我的目标是那些受害人，当他们的性命被你的选择所左右，你又作何感想？在你的调查行动中，有多少条命因为你的过错而失去？你的同事，同事的妻子和孩子……有多少人为你自私的决定而付出代价？现在去找一把钥匙，从被你摧毁的破碎灵魂中。”

前行找到一道门，上面的红字写着“无翼的天使注定堕落”。进入关押重症病人的牢房区域，左边是一道锁住的门，门周屏幕上拼出“天使的翅膀”，右墙是一只控电箱。左边有道牢门可以打开，进去搜到连接器，这样就可以在控电箱上接电路了，里面的灯泡是越来越多了。接通电源后跑上斜坡，这边有很多道牢门，开第一间铁门打倒里面的人，摧毁那只没有翅膀的天使雕像，从中掉落一把钥匙。

回到屏幕前，上面出现梅利莎和竖锯的影像：“放我走，我得去看孩子！”“你是说那个被你抛弃的儿子？”“没…没有，我从来没有抛弃他……”“你确实抛弃了，你把孩子扔得远远的，跑去向泰普复仇。”“如果我丈夫还活着，我根本不可能离开孩子，都是泰普的错，你知道这是怎样的一种痛苦……”“死者不会左右生者，不久你就能体会这句话的真谛。”

前面的门自动打开，在走廊看到牢里关着一名手拿炸弹的人，先穿过两道门找到控电箱，放保险丝修好它，用它能给门里的水通电，用这个陷阱来杀掉那个炸弹人，搜尸拿到一只连接器。

来到满是电视的房间里，电视里播放着梅利莎和竖锯的对话画面：“泰普，就是他，他是所有灾难的罪魁祸首，我比谁都恨他！”“你现在应该放弃仇恨，内心充满宽恕地接受苦难。”“我现在就想见到他，让他看看我所遭受的痛苦。”“如你所愿，泰普马上就赶到这里来了，只有他才能救你，希望你能够信任他。”

进入礼堂看到梅利莎被缚在中央，两侧是电锯机关，竖锯大叔开始向梅利莎说明游戏规则：“你好，梅利莎，现在请看看你的处境，当初你嫁给警察的时候就应该意识到其中的风险，当他被杀，你的精神和人生都崩溃了，迁怒于泰普，忽视了儿子的存在。现在，我送你一件小礼物，来唤醒你丈夫之死所埋葬的，你那麻木的人生。你现在所站的位置，是一个叫铁娘子的机关，泰普会决定你的生死，你选择宽恕他，还是在仇恨中获得满足？”

电锯装置由3个面板所控制，一旦活块碰到×号，就会解开电锯的一道挂钩，如果解开6道挂钩，则电锯会立刻弹起，杀掉正中的梅利莎。现在泰普要做的，是要将活块移到棋盘上的终点，期间要尽可能少地经过×号位置。

在解开3道面板谜题后，梅莉莎从机关上跌落地上，泰普走向她，面带愧色说道：“梅利莎，我……”梅利莎歇斯底里喊道：“别碰我！滚开！一切都是你的错，都是因为你！”“放轻松点，冷静……”“我希望你…没有救到我，我根本就不想活了，还有比死更好的办法吗？我根本就是行尸走肉。”“你认为是我害他死的？这件事每天都折磨着我，我无法改变发生的事情，我甚至希望死的是我，不是他！”

第四章：奥斯瓦德 Oswald

带着梅利莎离开礼堂，她还在喋喋不休的唠叨着：“我无法原谅你所做的，一切痛苦的根源就是你。”找楼梯上两层，在走廊里梅利莎说道：“泰普，现在我选择离开你，我想这是你应得的报应。”说着，她将身后的门给关掉并锁上了，真是好心没好报。

泰普继续孤身冒险，前面的路被栅网隔住，进左边的屋子，从桌上拿到毒气配方，推箱子开门出去，来到栅网的另一边。电视里的竖锯大叔开



阴暗的走廊，身周危机潜伏

在207房间里找到一只红木盒，完成齿轮传动的小游戏可拿到里面的锦囊

手枪是游戏里最强的武器，见到一定要拿到

始介绍下一个游戏：“你是一个声败名裂的男人，警官，现在有个人困在病房的陷阱里，一个曾经败坏你名声的男人，你会帮助他吗？现在你必须先找到两只锦囊，组合它们才能找到并解决掉那个谜题。这是一个极其危险的游戏，不过，这个游戏无疑是最棒的。”

沿走廊前行，在前台后面搜索柜子，旁边有卷竖锯大叔的录音带，是说给梅利莎的：“梅利莎，如果你能从铁娘子的机关逃生，我给你一个选择，和泰普呆在一起，宽恕他，你们俩个可以互助逃生，如果你离开他，后果会很严重，这段话算是给你提个醒。”

沿斜坡上去跳落另一边，右侧有道楼梯先不上去，那里的一道门还打不开。跑到走廊尽头进屋，然后砸墙洞钻过去，将楼梯上的戴有项圈的家伙引回来，设置绊线爆掉他。上楼进卫生间，洗手盆里可以喝水回血。由地洞跳到楼下，解决掉敌人后回到楼上走廊，往前进入房间开始一道谜题，竖锯大叔开始解说：“你身边的炸弹会在限时结束时引爆，寻找正确的房间拿到里面的道具。”进入卫生间看镜子，得到数字207，打开走廊的灯进到207房间，解决齿轮传动的谜题打开盒子，拿到一只锦囊。

走廊尽头的电视里播放大叔的影像：“很好，你找到了一只锦囊，现在还只是开始，还得找另一只，你现在的感觉如何？”推门找地洞跳下去，房间里的电视传来图像，看到那个小报记者奥斯瓦德被绑在机关上，大声叫嚷着：“这…这是什么鬼东西，让我离开这东西，我会…”“你会怎样？”竖锯大叔接道：“写篇关于我的传奇故事？你已经做得够多了。”“哦，真糟糕，你是那个电锯杀人狂！”“那是你给我起的外号，它使人们更多的关注我，而忽略了真相本身，现在你的那些陈词滥调没用了。”

砸开墙洞穿到另一边，由地洞跳落一层，透过墙洞能看到一个壮汉正在用钉棒向尸体施虐，绕过去杀掉他，跑到旁边屋子拿炸弹配方，墙上的柜子要用齿轮解锁，拿到手枪。下几道阶梯爬竖梯到上层，这里有两名敌人，还有工作台可以合成陷阱道具。

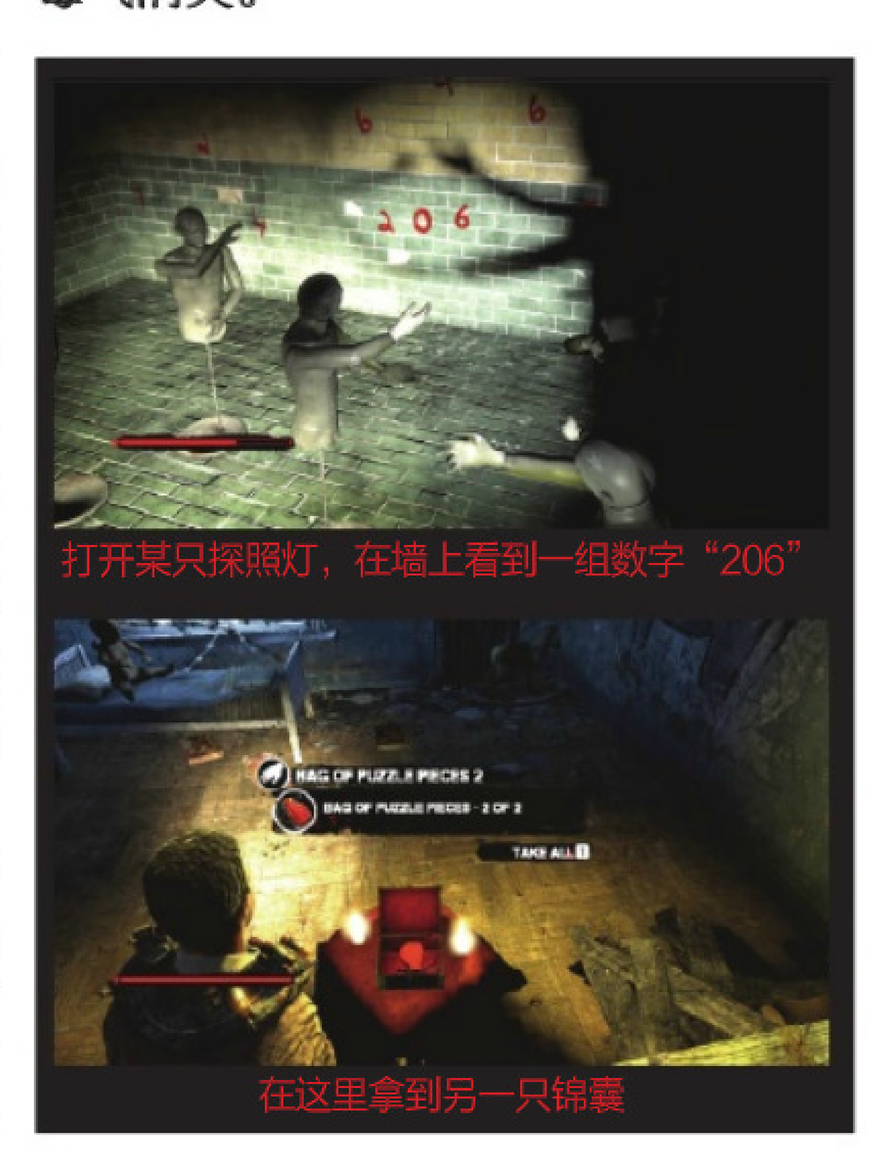
从走廊尽头的竖梯爬下去，进到房间从盒子里拿到录音带，无疑是竖锯大叔留下的，旁边还有一只白色托盘。播放大叔的录音：“你用同事的死换来了自己的存活，如果不是那个标榜正义化身的小报记者，不断的用空洞的语言败坏你的名声，你的前途无疑会是一片光明，现在呢，作为一个男人，你应该有自己的选择吧，赶快去找到另一只锦囊吧，真相就在这道门的后面。”

沿走廊继续走，一个家伙被什么东西拖进门里，发出骨头碎裂的声音。电视里这时播出那个记者和竖锯的对话：“所以，我会帮助你，你看行吗？我可以散布有利于你的信息，你可以放我走吗？”“恐怕不行，你还记得泰普警官吗？”“当然记得，那个废物警察。”“你的话说明我们是同类，我认为一个人的声誉是不容诋毁的，你却用嘲讽和暗示的语言埋葬了他的前途和人生，语言的力量可真是强大啊！也可以用作杀人的利器。”

继续走遇到两个互殴的人，由电梯井的脚手架爬上去。走廊左边的门上有只密码锁，旁边的屋子透过铁丝网能看到里面的炸弹人。走右边的平衡木到达一间冷库，玩推箱子游戏移开冻肉的架子出去。沿楼梯跑下去，进入一间漆黑的房间，里面全是塑料模特，墙上则写着凌乱的数字，打开探照灯看到墙上的红色密码206。

来到旁边的屋子，地上的水洼里有电流，走平衡木到对面离开。走廊左边屋子的壁柜里有手枪，不过得在毒气里完成齿轮传动的小游戏才能拿到。由走廊右边的楼梯上去，回去开那道密码锁，随后那名炸弹人会冲出来，可以放陷阱道具（Shift+空格）杀掉他。

进屋子拿到第二只锦囊，然后按原路返回，前往有白色托盘的那个房间，在途经某房间时会看到电视里那个小报记者和竖锯的对话：“你要杀了我吗？老天！”“我从来没有杀过人，我给他们一个活的机会，而不象你对泰普那样穷追猛打。告诉我，你为什么要那么中伤泰普？”“他从没给我一点有用的素材，关于竖锯的信息，他甚至还掏枪威胁我，所以我想让他身败名裂。”电视播完画面，屋子里顿时注入毒气，先到右边房间桌上拿阀门，用水瓶补满血，迅速跑到管道前玩连接管道的小游戏，完成后毒气消失。



打开某只探照灯，在墙上看到一组数字“206”

在这里拿到另一只锦囊


小报记者奥斯瓦德被竖锯绑在一套折腰刑具上

虽然救出这名跑龙套角色，后面他仍然难逃一死

回到白色托盘那里，用两只锦囊里的碎片来进行拼图游戏，完成进到后面的大厅，看到小报记者奥斯瓦德被绑在机关椅上，竖锯大叔开始说明游戏规则："你好，奥斯瓦德，你的报纸频繁地报道了我的事情，这是我找你的原因。你散布我的消息，无非是为了私利，但你中伤泰普警官，误导读者认为他是我的人，这就太不应该了。你现在躺着的机关椅子可以将你轻松的折断，想要让它停止，必须完成3道控制电路的谜题，否则，你的痛苦将难以名状。"

接下来泰普要完成墙上的3道电路面板的谜题，限时四分钟，这里的谜题是随机的。

终于将奥斯瓦德解救下来，他长吁了一口气："哦，好家伙，完事了吗？我仿佛还在冰冷的机关上。""没有，我们还在这里，在一个精心安排的陷阱里面。""你…想要做什么？你在这里做什么？竖锯因为你而逍遥法外，你根本没办法抓到他！""奥斯瓦德，你看到他的样貌了吗？"奥斯瓦德却没有回答他，喃喃说道："居然被你这个卑鄙的家伙给救了，一个流氓警察。"泰普不以为意，继续追问："他到底长得什么样？""不清楚，看来，是我错怪了你。""现在竖锯就在这里，只要我们能找到他就好办了。"

第五章：欧比 Obi

两人摸索前行，没走几步，奥斯瓦德就被一道机关给夹死了，跑龙套角色的命运大抵如此。跳到下层走廊，从桌上拿到竖锯的录音带："你还在急着找我吗？你不知道，有个家伙在火葬场里不想逃走，他想体验一下我设计的游戏，这可能是你最害怕的。警官，你能克服内心的厌恶去救那个人吗？"

往前到一个幽暗的大厅，左边竖梯前有蒸汽，梯子后有道门需要钥匙，到右边卫生间的马桶里捞钥匙，用它打开大厅左边的门，爬梯子下去用阀门蒸汽关闭。回到大厅爬竖梯，屋子里的工作台可以合成道具。来到走廊，末端的双扇门上有密码锁，进入旁边的小黑屋，调查桌上的幻灯机，从图片上得到密码628，回去开门。

前面是往火葬场和药库的路，由地洞跳落一层。往前走，右边是一道锁住的铁门，到左边屋里的柜子搜得保险丝，再到墙边的控电箱修电路，再将保险丝放到电闸上，用按钮将铁门打开。

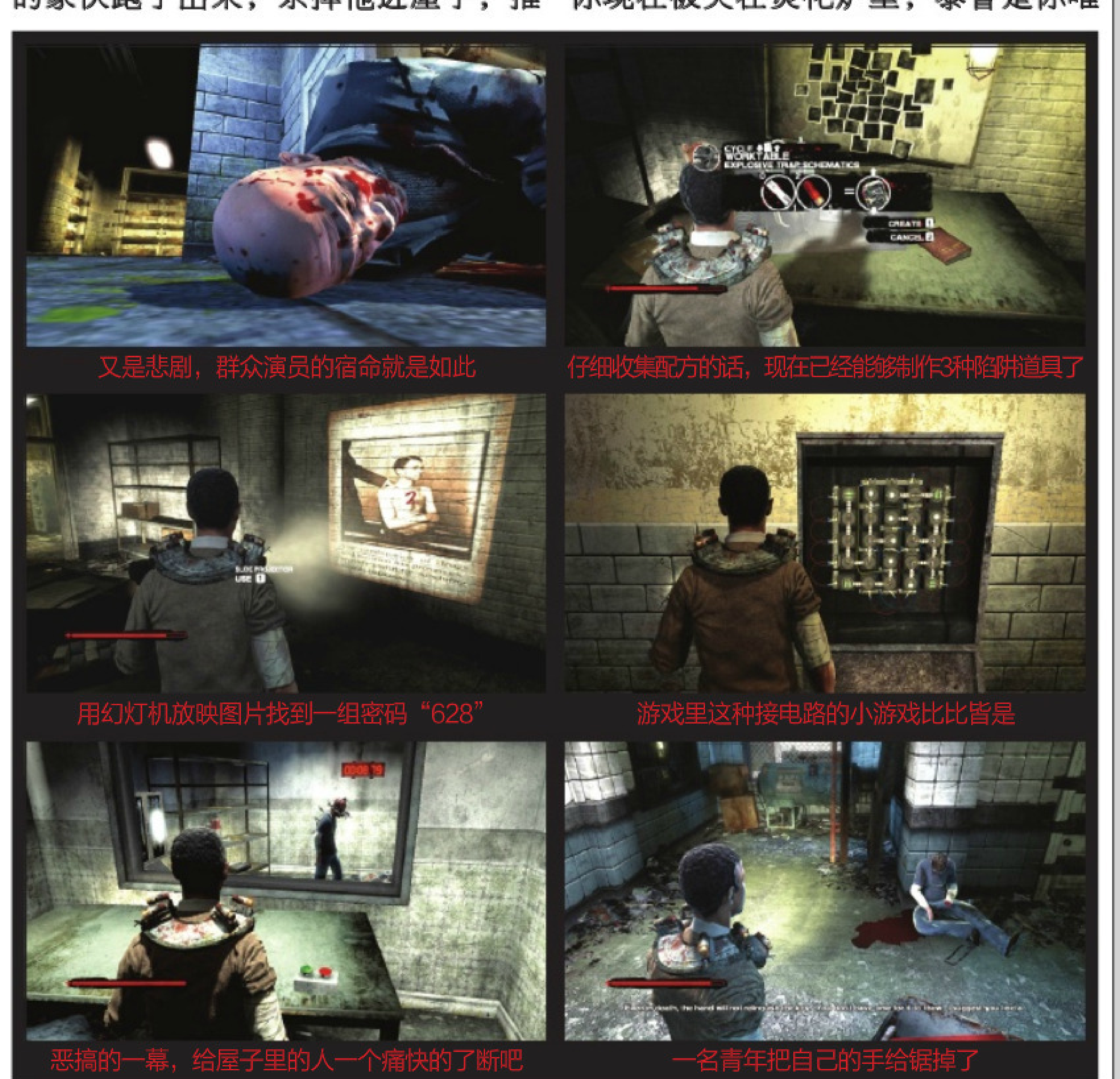
穿过铁门看到空中吊着一些残肢断臂，墙上写有红字"出自外科医生之手"。前走看到缠着铁丝网的窗里有个戴铁箱的家伙，拉电闸解除水里的电流。上楼梯看到屋里关着一个人，用桌上的按钮开始墙上的计时器，然后他的头会被爆掉，过平衡木破墙洞钻过去，找到画有×的位置爬竖梯下去。

墙边坐着一个锯掉手的青年人，调查旁边的箱子有张竖锯大叔留的字条，这时有道门打开，那个头戴箱子的家伙跑了出来，杀掉他进屋子，推开箱子开门出去，回到早先的走廊，进标识EXIT的门。

在铁门前的电视里看到欧比和竖锯大叔，欧比被关在焚化炉里，兴致勃勃地问道："我怎么才能出去，规则是怎样的？"竖锯大叔道："你以为这个游戏很简单吗？""不，不是那个意思。""这里的人都拚命的想找到我，援助你的可能性微乎其微。""那不是我关心的，我要自己出去。"看来泰普得赶快找到欧比，搭救这个不自量力的小青年。

进入房间进行解谜，这里要接通左右两只控电箱才能打开出口的门，顺序不限。往前走还是一座要解谜的大厅，和前面一样要接通两只控电箱的电路，不过难度增大。离开大厅到走廊，从桌上拿到录音带，竖锯说道："你终于来了，那个需要拯救的年青人就在这里，让我看看你能走多远。"进门是一只炉子，将之前拿到的一只手臂放进去烧掉，再拾取掉落的钥匙。

进到里面看到被关焚化炉里的欧比，时限一到他就会被强劲的火焰化成骨灰。竖锯大叔解说游戏规则："你好，欧比，你与世隔绝索然寡居，感觉到人生平淡无味，为了找一个活下去的理由便跑来接受考验，希望变成像我一样的人。但是，要有勇气活下去就必须能理解生命的宝贵。你现在被关在焚化炉里，泰普是你唯


又是悲剧，群众演员的宿命就是如此

仔细收集配方的话，现在已经能够制作3种陷阱道具了

用幻灯机放映图片找到一组密码"628"

游戏里这种接电路的小游戏比比皆是

恶搞的一幕，给屋子里的人一个痛快的了断吧

一名青年把自己的手给锯掉了

一的希望，如果他失败了，你就会被烧成骨灰，现在时间不多了。”这个钻炉子的情节，曾在电影的第二集中出现过。

在这里要解3道管道迷宫的谜题，注意连接的每圈的水管都须往内里延伸，难度并不算大。解开谜题后，欧比从炉子里爬了出来，朝着泰普大声吼叫：“你破坏了我的游戏，它是我的，不是你的！”晕，又一个不懂感恩的家伙，泰普怔愣道：“你在说啥？”“我千方百计的找到竖锯，请求接受他的考验，我正要享受这种考验的乐趣，结果被你这家伙破坏掉，我的考验啊！”“你主动要求玩这个？”“当然了，你不是吗？你为什么会到这里？”“疯子，你是和竖锯一样的疯子。”“我们在哪？在医院，说明我们都是疯子！”泰普彻底对这家伙无语。



在大厅里有两条路可选，其实哪边都需要走一遍

透过墙洞看到隔壁的墙上写着“204”

在地上扔陷阱道具可以轻松解决掉敌人

电视里的图案排成一组数字“038”

扔板砖将猪肉打下来磨成肉酱

在冷库里玩推箱子游戏，时间过久会被冻成冰棍

将射灯打在空中的彩板上得到一组密码

考验记忆力的谜题，要在屏幕上找出相关联的图案

第六章：杰夫 Jeef

在走廊里拿到竖锯的录音带，耐心听他的说明：“人们总是刻意的避免伤害和痛苦，而你却不这样，你是以苦为乐的人。泰普，你的下一场考验是救一个人，连自己都不想活的人，你能救到他吗？”

往前上楼梯，从油桶里捞钥匙开门，这时那个欧比便决定离队，临走还埋怨泰普辜负了竖锯大叔的好意。进到剧院的前厅，通往剧院大厅的门上有道密码锁，先上楼梯拿录音带，竖锯大叔提示要用灯光来调查，不过这边的探照灯缺少几只灯泡。

这时楼下有道门打开了，进去穿过漆黑的仓库，这时听到杰夫和竖锯的对话：“不要再烦我了，我已经玩过你的游戏了，不想再玩一次！”“你没有得到应有的教训，杰夫，要知道生命是值得尊重的，后面将会教懂你这一点。”来到大厅，竖锯大叔提示要选择一条路，左边通往职工宿舍，右边通往自助餐厅，先走哪边随意。

选左边的路，到屋里搜得连接器，再到另一间屋子接通电路，按开关打开栅门。沿走廊继续走，听到杰夫又在向大叔抱怨：“泰普那个家伙虽然把我从你这里救出来，却不肯放过我，天天把车停在我家门口，向我打听你的一切。”“他是为了抓我，不惜一切代价。”“但是他不顾忌我的感受，天天用那些问题折磨我的脑袋，我得逃离他的骚扰。”“你现在无处可逃，最好清楚这一点。”

往前是铁笼围起来的电梯井，一边有道写有“男士止步”的门是锁住的，由楼梯到三层发现一道密码锁。过平衡木沿楼梯到地下室，透过墙洞看到隔壁墙上写有数字204，回到三层开密码锁进到女工宿舍区域。

过铡刀机关找楼梯下到二层，在204号房间的桌上拿到一只灯泡，这时竖锯提示要前往自助餐厅找另一只。现在房间里充满了毒气，搜索到零件玩接管道的小游戏，将毒气排空离开房间。

按原路返回到大厅，这回走右边的路，进走廊看到有道锁住的铁门，先搜到连接器，接通电路开门。通往餐厅的门上有密码锁，电视里播放杰夫被竖锯绑住的图象，大叔说道：“第一次考验你被警察救出去了，现在你认真回答我的问题，你真的想死？杰夫？”杰夫挣扎着喊道：“不，我现在想活！”大叔沉声道：“你跑一次，我抓一次，这堂课你是必须上的。”

用密码038打开密码锁，进入餐厅先杀掉扔燃烧瓶的家伙，门前有道蒸汽，到屋角转动阀门关掉它。冷库的门需要钥匙才能打开，由旁边的门进厨房，墙上写有红字“找绞肉工人拿钥匙”。下楼梯来到绞肉机械前，启动开关后，猪肉沿着传送带移过来，拾取砖头击落它们，掉到下面的绞肉机里变成肉酱，肉酱会将左边井里的钥匙给浮上来（这个绞肉机械在电影的第三集中曾出现过，不过猪肉会自动掉到绞刀上）。进到冷库，玩一个推箱子的游戏，将挡门的冻肉小车移开才能出去，这里有时间限制，超时泰普也会变成冻肉。

拿到两只灯泡后，回到剧院的上层，将灯泡安装到射灯上，将3只灯泡调成绿、蓝、红，光线照在空中的彩板上，显露出数字831，到楼下开门进入剧院大厅。

来到后台看到杰夫被绑在一块木板上，后面是长长的尖钉，在他的面前堆着16台电视，上面翻转着一些图案。竖锯大叔开始说明游戏规则：“杰夫，你好！你天天过着孤独的日子，逃避现实的压力，同时你又想让生活多彩多姿，来消减精神的痛苦。现在你将有机会体验真实的痛苦，游

戏很简单，泰普警官必须从这些图案中找出相互关联的，选错一次，会有一根长钉刺进你的身体；选对一次，则拔出一根长钉。”

图案出现的位置是随机的，找到每组关联的图片就可以了，比如锤子对钉子，猎枪对子弹，这个游戏考验的是记忆力。游戏结束，杰夫从木板上掉落下来，朝泰普问道：“你就是那个警察，现在又来烦我了？准备再次审问我？”“看看你……够难受的了，流血了吗？”泰普关心地说道。“你会关心我吗？你关心的是那个家伙长得什么样子，你这狗屎。”“我只是不想让你失血而死。”“没错，你只关心他的样子，但这次我仍然没有看清，所以……”“别担心，杰夫，我一定抓住这个混蛋，我掌握了证据，一定会打败他。”“去你妈的，我才不信，他根本就是疯子，你根本就抓不到他。”说完，杰夫拖着残躯蹒跚走开了。

第七章：泰普 Tapp

沿走廊前行，看到猪头人一闪而逝。从桌上拿录音带，是竖锯大叔的留言：“你是怎么看我的，警官？一个戴面具的义警？一个强迫症精神病患者？其实，我们是同类人，只不过走的路不同罢了，现在，快来找我吧！”

往前进屋搜括一番再爬竖梯，透过地洞能看到猪头人在工作台前逗留片刻离去，砸开墙洞进阁楼，跑到末端跳落下层。从桌上拿录音带，竖锯大叔道：“我派出的面具人试图干扰你的游戏进程，他是你脱险的关键所在，记得用周围的环境来保护你自己。”在附近房间搜一下，能把针管拿满，工作台上将陷阱道具也做满，为后面的战斗做准备。

来到外屋看到庭院里有个家伙站在铁笼里，猪头人拉电闸将他给处决了。推门来到庭院，猪头人会追逐泰普，利用庭院四周的通道甩开他，跑过去关电闸，开笼门钻进去，将猪头人引进来，再跑出去把门关上，迅速推上电闸，他在一阵“电击治疗”之后便闷不吭声了，关电进去搜尸拿到图书馆的钥匙。

进入图书馆听到大叔的声音：“你了我追捕我而简单的杀了我的仆人，一个像你活生生的人，其实你也不过是个凶手，你追到我准备做什么？让我们看看吧，我在这座图书馆里等着你最终的一次选择。”话声刚落，走廊里便弥漫起毒气，迅速到右边小屋玩接管子的小游戏，完成后将毒气排净，走刚打开的大门。

前面有两道门，分别是自由之门和真相之门，现在需要找到一把钥匙，往两道门的对面通道走到前厅，楼梯上摆有蜡烛，竖锯大叔给下面的游戏进行说明，听完他的唠叨跑到外面的院子里。逃到庭院对面的走廊里，前面的大厅要先解除蒸汽再过去，从密室的盒子里拿钥匙，电视里的大叔说了声：“选择权在你手里”，前面的门便打开了。

前面是充满毒气的屋子，先搜索箱柜拿零件，跑到小屋里玩接管道的小游戏，将空中的毒气排掉。回到图书馆的自由和真相之门那里，竖锯大叔说道：“那些人都被你救活了，但是你摆脱掉自己内心的迷惑了吗？现在有两种选择，你可以放弃自由得到事件的真相，也可以抛弃真相而获得自由。”

结局1：选择自由之门

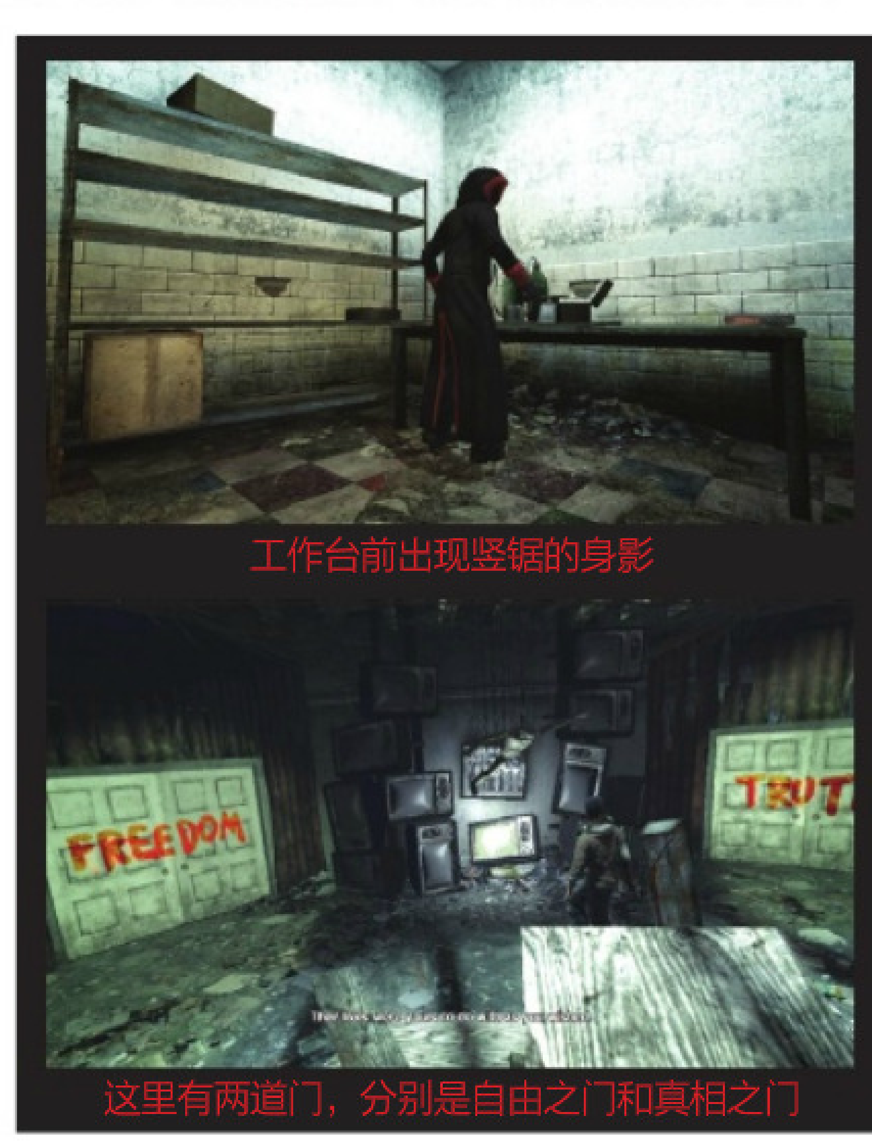
泰普得以逃生，竖锯大叔仍然逍遥法外。泰普闭门索居，过着消沉颓废的生活，慢慢的他失去了活下去的意志，精神崩溃的他举起了手枪，朝自己的脑袋扣动扳机……

结局2：选择真相之门

进通道爬竖梯，往前看到人偶骑车逃走，穿过铁丝网到图书馆大厅上层，竖锯大叔推倒书架后逃走，这里看来是大叔研究杀人机关的工作间，到处是图纸和工具。进入燃烧走廊，左边壁柜里拿手枪，由地洞跳到下层，开枪射杀一名壮汉。开门出去将竖锯打倒，竖锯按响了手中的录音机，里面传来竖锯大叔的声音：“你好，梅利莎。如果你听到这里，说明已通过了考验，你原谅了泰普，这个害死了你丈夫，毁了你的家庭的男人。你必须重建你的家庭，现在你的儿子在我手上，如果想让他活命，就继续和我玩一个游戏……你的任务是按照我的指令执行，按我的规则办事，这样我会恢复你的说话能力。当时钟走到6点，你将从这里活着出去，或者去和你丈夫见面，生还是死，你来选择吧！”

泰普这时才知道这个人并非竖锯，而是梅利莎！一直是梅利莎扮演竖锯参与游戏，将泰普一步步引入局中，而真正的竖锯仍然躲在幕后。

得知真相后，泰普的精神受到严重的打击，被关在精神病院里接受治疗。他的眼前不断出现竖锯大叔制造的各种机关刑具，耳边还时常回荡着大叔那低沉阴森的声音：“我想要玩一个游戏……”P

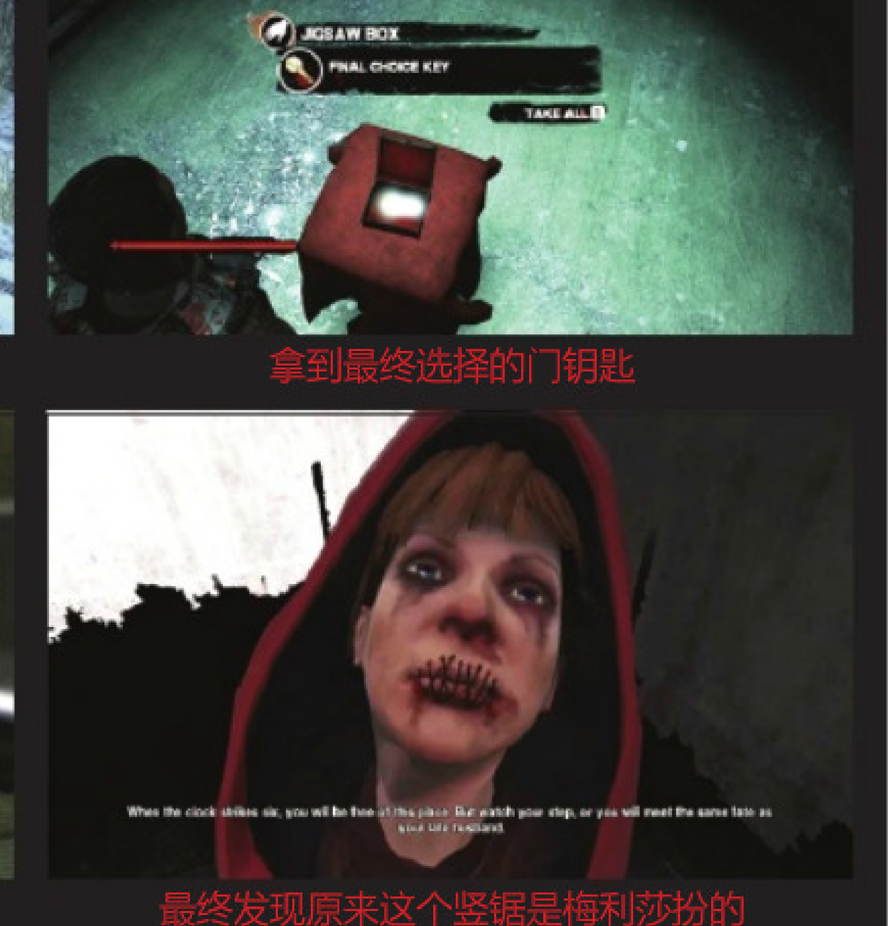


工作台前出现竖锯的身影

这里有两道门，分别是自由之门和真相之门


将猪头面具人引到铁笼里进行“电击治疗”

选择自由之门，泰普最终饮弹自尽



拿到最终选择的门钥匙

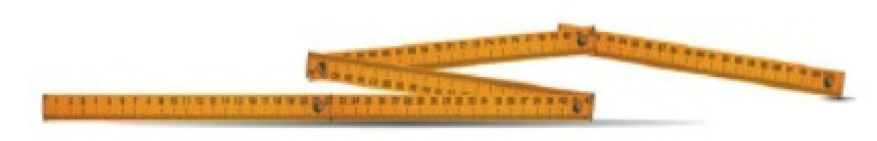
最终发现原来这个竖锯是梅利莎扮的



从改头换面到脱胎换骨

——游戏MOD的神奇世界





导读

序篇：什么是MOD

“MOD”一词，在不同行业有不同的含义，不过在电脑游戏界，它一般都会是英语单词“Modification（修改）”的简写。

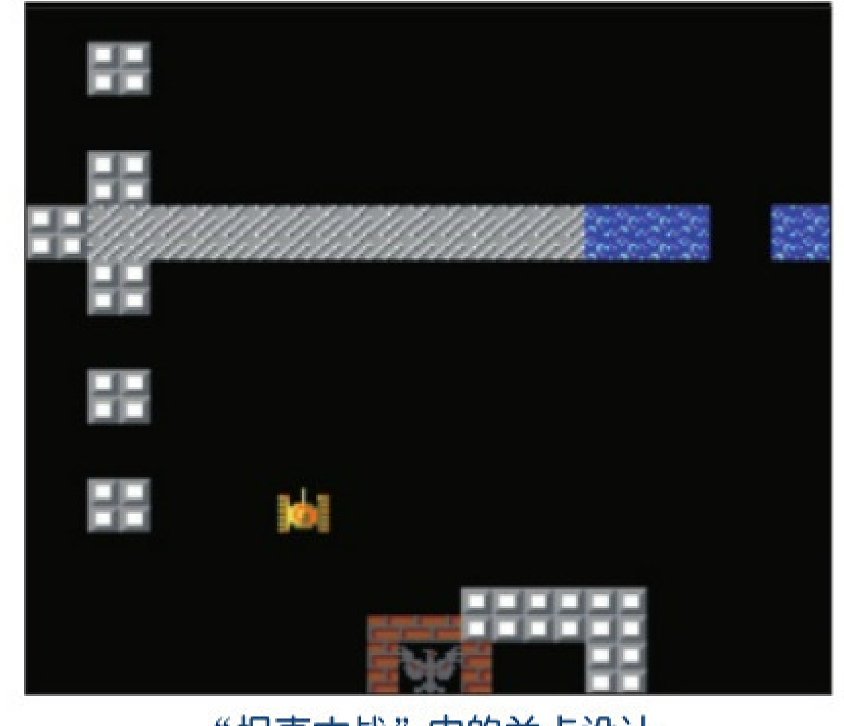
说起来人们对于一款游戏的热爱（注意，这里没有限定“游戏”是“电脑游戏”），达到一定程度之后，就会想脱离游戏设计者最初的设想框架，而加入自己独特的创造性元素。而电脑的存在为这种修改提供了绝佳的利器，修改电脑上的字节，远比修改生活中的真材实料要容易和廉价得多——在真实生活中假如你要修改出一架自己的飞机，首先你应当买得起它，而且就算改失败了也能无所谓。

尽管现在最复杂的MOD，已经可以开发出一款完全独立的游戏（例如CS就是从“Half Life”的基础上MOD而来），因此它显得有些高高在上。但是笔者相信，很多人都接触过游戏MOD，甚至自己还动过手。以70、80后两代人的经历为例，任天堂红白机上有一款叫“坦克大战”的游戏，其中有一个功能就是自己设计关卡，可利用游戏中能出现的各种材质——砖墙、篱笆、冰面、水晶砖等等——铺设自己的游戏场景。没错，这就是一项货真价实的MOD！你要玩惊险，就可除了老窝以外什么遮挡物都不放；要是想玩CUSO玩恶搞，就可用水晶砖把你的对手出生地围起来。这绝不是笔者在开玩笑所打的比喻，你还记得后来出了无数“坦克大战”的变种吗？严格来讲那都是最初那款游戏的MOD。若是你觉得这样解释还有够牵强，那么，你听过一个叫“DOTA”的“魔兽争霸”游戏么？实际上它就是爱好者们利用游戏官方地图编辑器所编辑出来的一款地图，而在这张地图上进行的电子竞技现在已经风行全世界。

当然除了以上官方鼓励并提供工具的MOD之外，现在大家更常见的游戏MOD是各种资源的简单替换。以时下流行的3D游戏来说，只要找到一个比较专业的论坛，相信都不难看到材质替换的教程。而很多游戏，直接就有高手大虾们做出的各种工具或插件，利用它们，即便是对电脑游戏的存储毫无了解，也不



很多人小时候都“MOD”过这样的强手棋图吧



“坦克大战”中的关卡设计

难在游戏中替换出自己想要的效果。任何一款电脑游戏，都由“资源+逻辑”组成，前者包括背景、材质、动画、音乐等，而后者则包括游戏策略、剧情、触发和分支等。显然，资源的MOD无疑比逻辑的MOD要简单N倍。像“魔兽争霸”这样提供官方编辑器更改逻辑设定的游戏并不多见，因此要在逻辑层面开发出MOD作品，要研究的内容则要艰深得多。当然，这也绝非不可能完成的任务，某些特定游戏的设计中，结构化性能可能会比较好——所谓“结构化”，意思大概就是很容易分拆成多个小部分，而修改某一小部分不会或很少会影响其它部分，那么，在本质上它就具备了被“逻辑化MOD”的潜质。

相信看到这里，你对游戏MOD已有了一个模糊的感觉。在后续文章中，将会用大半部分的篇幅来介绍一款叫“三国志曹操传”游戏的“资源+逻辑”全面MOD工程，让你能抓到MOD具体实施中的清晰脉络。而在这之前，先让我们来看一看，时下形形色色的各种游戏MOD工具……


DOTA电子竞技来自于“魔兽争霸”上的一张自制地图

展示篇：形形色色的游戏MOD工具

在本篇中，我们将无序地展示一些知名的游戏MOD工具，通过对它们的了解，你应当可以对游戏MOD有进一步的认识。

MilkShape 3D

下载： http://chumbalum.swissquake.ch/ms3d/

这款材质编辑类软件最初仅为Half-Life所设计。逐渐地，随着越来越多的定义性文件加入，现在它已可支持众多游戏材质的导出导入，例如马克思·佩恩、DOOM、Quake、模拟人生、虚拟战士、魔兽争霸。更加厉害的是，该款软件还支持从众多3D软件中导出导入材质，例如3D Studio、Maya、AutoCAD、DirectX等，相当于在3D软件和3D游戏之间架设了一道完美沟通的桥梁。


在MilkShape 3D编辑来自于游戏“马克思·佩恩”中的一个模型

MultiEx Commander的文件提取预览界面

MultiEx Commander

下载： http://multiex.xentax.com/

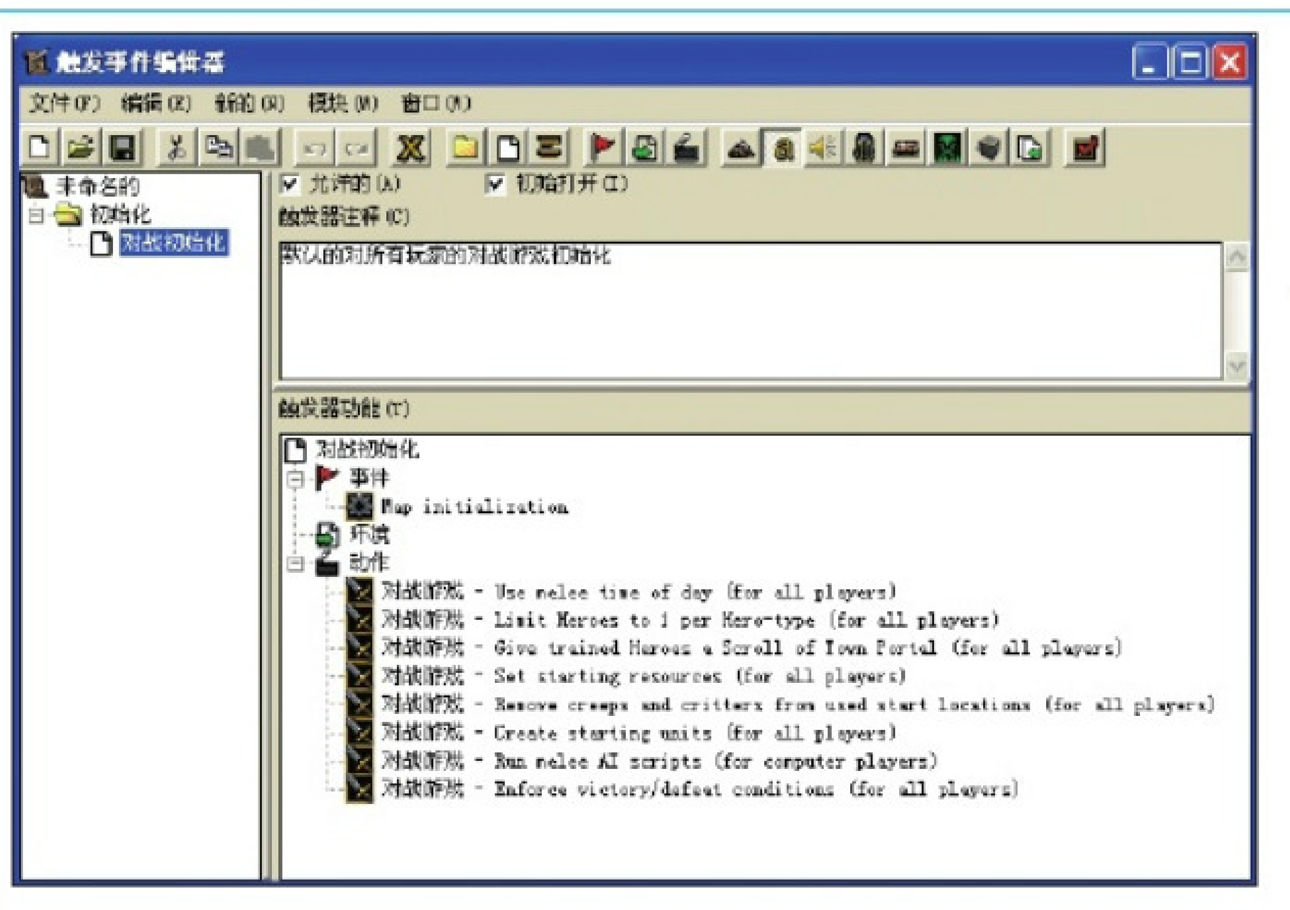
本软件支持超过90种的游戏资源存储文件，它可从这些存储文件中提取出你所要的各种资源，也可将资源从外部直接导入到游戏文件中。你可到http://multiex.xentax.com/gameslist.html查看其支持的游戏，基本上常见的欧美游戏都在其支持范围之内。

World Editor

下载： 随“魔兽争霸”游戏附送

如前所述，这款编辑器是魔兽官方为玩家所提供的一个地图自定义软件。众所周知，魔兽争霸中的地图并不是仅仅一张图形，它实际是对一个战场的完整描述，包括地形、设施、NPC、英雄升级路线等几乎所有的因素。该软件的出


World Editor绝不是缩水的编辑器，它可创作游戏中的几乎一切



现，以官方允许鼓励MOD的方式，大大延展了游戏自身的寿命。有玩家制作MOD，而更多玩家的游戏乐趣就在于不断地寻找新地图，这真是供需两旺。

←World Editor的深沉内涵体现它对触发器编程的支持，这意味着你所控制的不只是图像资源，还包括整个战场的逻辑。



↑Valve Hammer Editor，功能之完善直逼CS的官方地图编辑器WorldCraft

←Half-Life Level Compilation Controller

CSMapToolkit

下载： http://bbs.zol.com.cn/556_17979.html

这实际上不是一个单独的软件，是CS MOD爱好者们将目前主流的CS编辑器打包成的一个集合。其中包括Valve Hammer Editor（CS地图编辑器）、Half-Life Level Compilation Controller（编译器图形界面）、Zoner's Halflife Tools（编译器）、WinBSPC（地图反编译器）、Wally（材质编辑）等一系列工具。

凉宫无双系列修改器

下载（无双大蛇）： http://game.ali213.net/thread-1988797-1-1.html

玩过光荣的无双系列游戏的用户，对凉宫所制作的游戏修改器一定不会陌生，几乎每作无双产品都会有对应的凉宫修改器出现。这些修改器除可进行作弊之外，最重要的是支持游戏人物的贴图材质的导入、导出。由于无双的人设一直很受玩家追捧，因此对游戏人物进行修改、导入别人所新设计的人物服装，也成为一种乐此不疲的玩法。



←凉宫无双大蛇修改器

→该修改器所能达成的效果之一

实际上现在几乎任何一款热门的游戏，都能找到对应的MOD工具，可见MOD热情是本质地存在于玩家的内心。不过，以上举例只是浮光掠影，其中有的修改，例如材质替换，也只是小打小闹。那么，有没有比较完整、比较彻底的MOD实例呢？

实例篇：“三国志曹操传”MOD概览

“三国志曹操传”是光荣公司于1999年1月1日推出的一款战棋类游戏。该游戏无论是剧情、人物刻画、还是战斗均衡性均属上乘，其中文版由第三波代理后，也在国内吸引了数量众多的玩家。不过很难想象，就在十年之后，这样一款战棋游戏还在被人们热烈地研究、讨论。只是他们所讨论的已经远远超出游戏自身的内容，让这款游戏生命力得已延续的最重要原

因，并不是它的剧本和内容，而是它的游戏引擎设计！而由这款游戏所引申出来的MOD作品，也成为国内游戏MOD进程中最为完善和璀璨的果实之一。因此本文也希望能以此为例，给大家一个关于MOD流程的较完整的展示。




原作“三国志曹操传”



MOD作品“精忠报国岳飞传”



MOD作品“兴唐传·瓦岗山异闻录”

目前该游戏的MOD作品数量众多，例如有人用它MOD出岳飞传、瓦岗隋唐英雄传、杨家将、吕布传等故事，有人将它MOD为抗日时期的战争游戏，还有人把它和游戏“真·三国无双”中的资源进行融合，变成一部“三国无双战略版”。这些作品，虽为爱好者们群策群力制作，但就游戏的完成度，和剧本、战场的设计来看，不少作品绝不比市面上正式发售的商业游戏逊色。以笔者的偏好，最喜欢的是“精忠报国岳飞传”与“兴唐传·瓦岗山异闻录”。前者现在已发布完整版，前后共有82个完整关卡，同时游戏台词流畅出彩，就算不考虑战棋要素，也可当作一部历史小说来玩味；后者的完成度也较高，同时在其中你还能看到它在游戏设计模式上所做出的诸多创新，增加了不少原游戏作品中没有游戏模式，向玩家们展示了“曹操传”作为一款MOD原型的优秀潜质（以下3图展示的只是其中的部分创新）。

下载参考

精忠报国岳飞传： http://www.xycq.net/forum/thread-145662-1-1.html

兴唐传·瓦岗山异闻录： http://dx.xycq.net/forum/thread-110767-1-1.html


“瓦岗”中的创新战场菜单（左下为原版游戏菜单）


“瓦岗”创新地制作了多入口的地图（原版游戏中没有出现），这证实如果你愿意，也可尝试用它来开发RPG游戏


“瓦岗”中新创作的游戏单挑对战模式（原版游戏在出现单挑时，只能观看过场动画）

由于已有如此成功的案例在先，因此，本文就以该游戏的MOD为例，向大家大致介绍一下游戏MOD中的诸多技术细节，相信阅读后你一定能对MOD中的苦与乐有全局的了解。若是你因此而激发了自己开发MOD的兴趣与追求，甚至最后做出优秀的成品，那就更是本文无尚的荣光了！

最后插一段，笔者撰写本部分，参考资料绝大多数来自于网络社区“轩辕学院”（http://www.xycq.net）。以上所提到的多个MOD作品均出自于该社区成员之手；除了技术探讨之外，你还能从此处找到各路高手所制作的MOD工具，它们给本游戏的MOD铺设了平民化的途径。对此，本文也对该社区成员仅为追求创造的乐趣所付出的巨大努力，表示由衷的敬意，相信这也是MOD精神中最吸引人的那一部分。

小提示： 本系列MOD游戏最好的运行平台是WinXP/Server 2003，在Vista中也可采用兼容模式来运行（设置为“Windows XP SP2/SP3”），但在最新系统Win7下，笔者仍未找到最好的兼容方法（曾成功运行过一两次，但之后又出错）。

1.游戏中的文件组织

在本文的最初曾分析到，一款游戏具有MOD潜质的重要因素就是“结构化”——很容易分拆成多个小部分，而修改某一小部分不会或很少会影响其它部分。而“三国志曹操传”这款游戏恰好具有这样的特色。它在安装目录下的各个文件，都有很明确的作用，互相之间的联动性不是太复杂，因此修改起来既能做到有的放矢，又不致于千钧悬于一发、改一发而牵动全身。在修改开始之前，就让我们先来分析一下该目录下与MOD有关联的诸多文件，以求达到总揽全局的目的。



小提示：初学者建议从水木清华修改版的“三国志曹操传”基础上进行，本文所操作文件亦为该版本。下载参考：http://down.52pk.com/xiazai/420.shtml。

原版“三国志曹操传”MOD相关文件一览

文件	作用	对应修改工具
Ekd5.exe	主程序文件，文件名说明“曹操传”是光荣当时开发的一系列战棋游戏中的第5款。	UltraEdit/WinHex、ExeScope、OllyDBG
Data.e5	游戏中的各种列表属性，例如武将、道具、兵种、兵种的地形加成效果、每次战役道具店可能出售的物品等	曹操传修改器
Face.e5	武将头像文件（大头像，非小人形象）	RPGViewer
Hexzmap.e5	所有战斗的地形描述文件（非图像资源）	地形编辑器
Hm00.e5～Hm57.e5	战斗地图，图像资源，每个序号对应一个关卡（下同）	地形编辑器/RPGViewer
Imgs.e5	游戏中反复出现的各种非属性值文字资料，例如武将列传、道具说明、人物使出致命一击时所固定说的台词等	曹操传修改器
Item.e5	战斗中出现的宝物的图片	RPGViewer
Itemicon.dll	对话框中的宝物图片	ExeScope
Logo.e5	一些固定的Logo图，例如游戏开始背景，单挑背景等	RPGViewer
Mark.e5	图标性质的图像，如HP/MP血条、坐船时显示的船只等	RPGViewer
Mcall00.e5～Mcall08.e5	游戏中的一些较大的动画（不常出现）的分解图	RPGViewer
Meff.e5	魔法/策略攻击效果动画的分解图	RPGViewer
Mmap.e5	R场景下的背景图	RPGViewer/内场景地形编辑器
Pmap.e5	R场景下内背景图的描述性文件（非图像资源，是对Mmap.e5中图像资源的描述，例如哪些地方可摆放人物）	内场景地形编辑器
Pmapobj.e5	R场景中的人物形象（小人形象，非大头像）	RPGViewer
R_00.eex～R_57.eex	R场景剧本	CaoCaoSceEditor
S_00.eex～S_57.eex	S场景剧本	CaoCaoSceEditor
Smlmap.e5	关卡地图的缩略图，以小窗口显示，用于快速移动到战场某局部	地形编辑器/RPGViewer（自动生成）
Unit_(atk/mov/spc).e5	战斗关卡中攻击/移动/特殊动作的动画分解	RPGViewer/战场形象指定器
*.wav	游戏中的各种效果音与反复连续播放的背景音乐	音频编辑软件（本文不涉及）
SoundTrk/*.mp3	原游戏CD中的音轨，水木清华版已将其直接替换为MP3文件调用，在游戏中可任意调用	音频编辑软件（本文不涉及）

该表格中的最后一栏是修改每个文件所推荐的修改工具，具体请参考后文。此外表中还有两个令人不解其意的关键词：“R场景”和“S场景”。这在曹操传MOD中是最基础的概念，它实际上是该游戏类型所定义的两种不同的游戏模式。所谓“R场景”，指的是除战斗之外的剧情发展场景，例如叙述故事背景、讲述战前各角色之间的对话等等，由于R场景下发生的事件已安排好固定的时间顺序，因此该类场景只要按时间一一讲述下来即可，是相对比较简单的一种模式；而“S场景”，则是战斗过程所使用的场景，由于战斗过程由玩家自由操控，事前无法判断玩家何时进行某种操作，因此逻辑相比R模式要复杂一些。在曹操传的游戏引擎中，R与S的调用是严格一对一交替的，这非常符合战棋类游戏的节奏感（叙事–开打–叙事……），也正因为如此，你看到的R_*.eex和S_*.eex文件的序号也是一一对应的，同时从序号上，你也能很容易地分辨出游戏设计了多少场战斗。关于R场景和S场景的进一步分析，我们将在后面的剧本逻辑MOD中详细讲述。



历史大背景的叙述，这是属于R场景



人物在战前的对话、交流，这也是属于R场景



即便是在战斗中的小情节，也是隶属于S场景

2.资源MOD

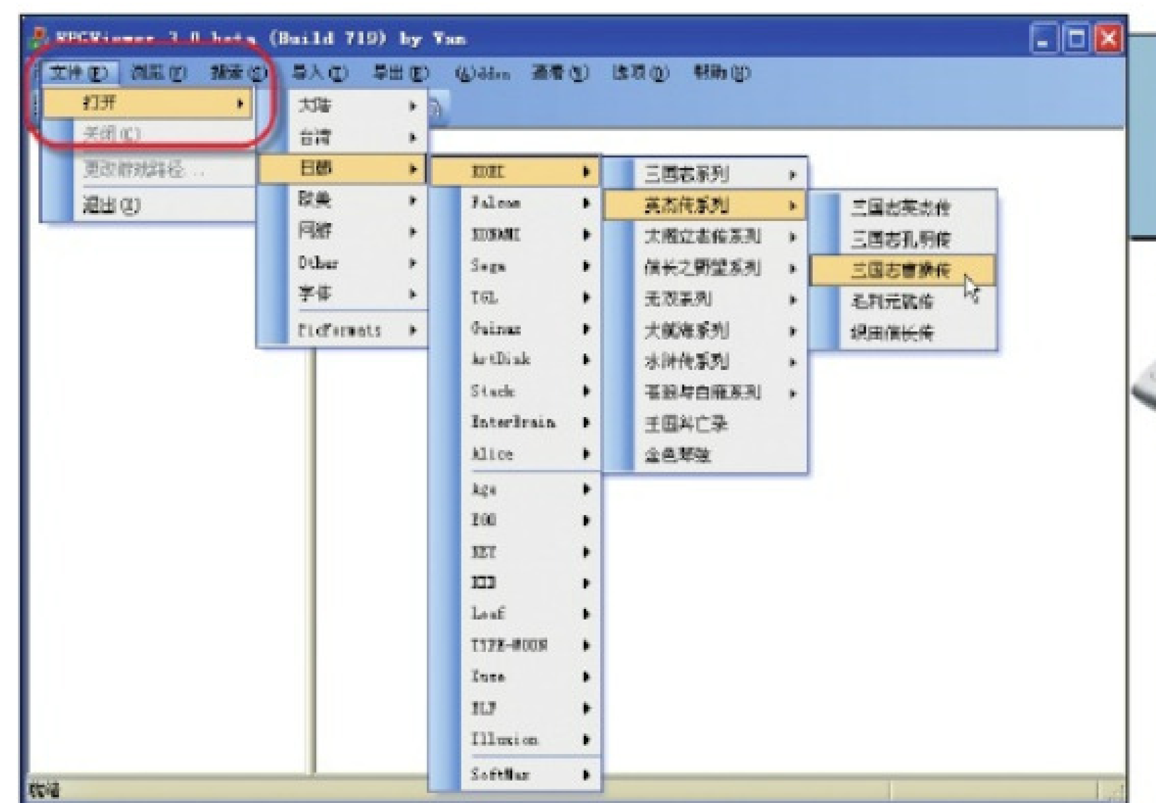
上一部分的表格，是根据前人的研究成果而制作。有了这张非常清晰的表格，再加上技术高手们所制作的各种工具，要修改游戏中的绝大多数资源，就变成了一件简单的事情。你只要学会使用相关的工具，就可轻易更改自己想要的武将、物品、背景、战斗地图等！以下，笔者就对每款可能使用到的MOD工具分别进行简要介绍，建议读者不妨也将游戏和工具下载回来，尝试MOD过程中点点滴滴的乐趣。

小提示： 游戏MOD中一定要注意备份原文件。每次修改之前备份上一版的文件，有利于保障你之前已做的工作不会因一时失误而蒸发！此外它还可帮助你进行前后对照。

1）RPGViewer

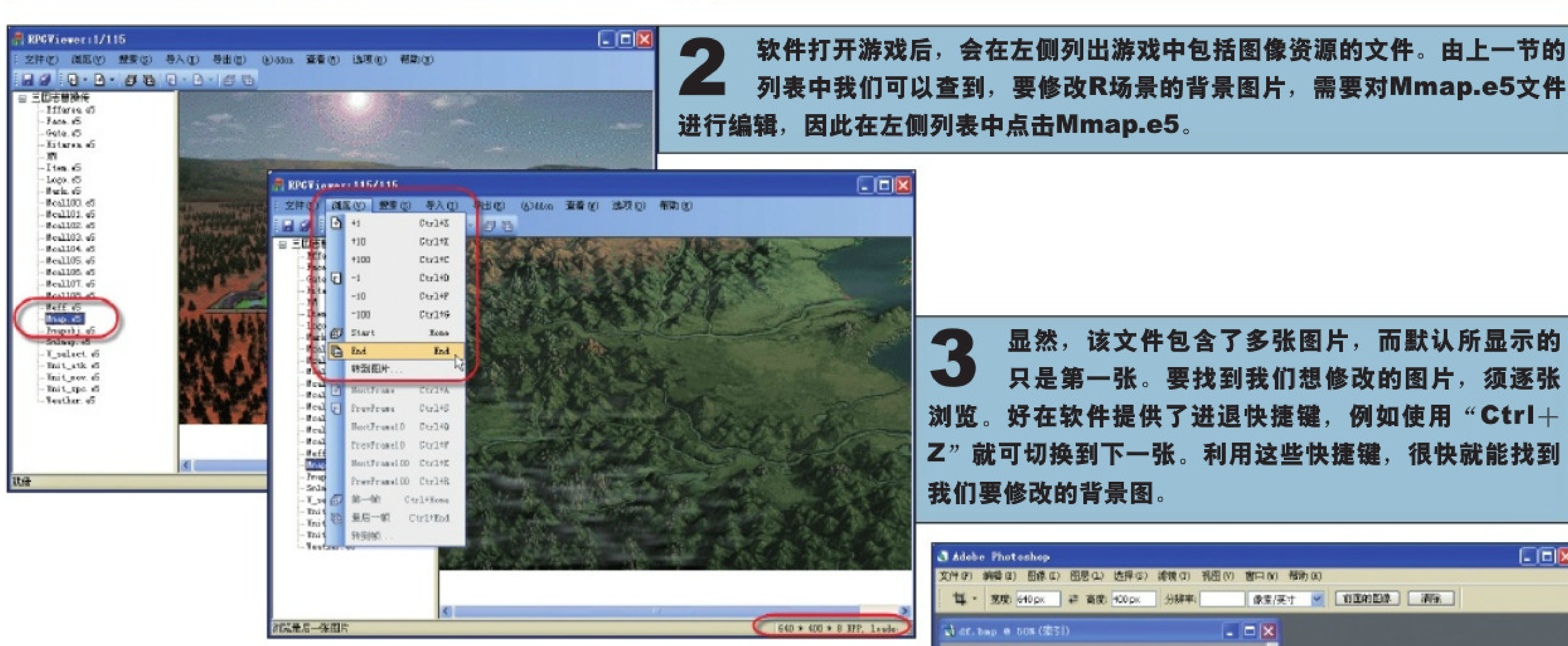
下载： http://www.xycq.net/forum/viewthread.php?tid=37531

由Van所开发的这款工具并非专为“三国志曹操传”而设计，甚至也并非专为RPG游戏所设计，事实上，目前中国玩家能够接触到的大部分主流游戏，例如仙剑、轩辕剑、幻想三国志、剑侠情缘、金庸群侠、伊苏、光荣三国志、信长的野望、太阁立志、盟军敢死队、部分ELF和Illusion的作品、以及部分网游作品，这款软件都支持将其中的图像资源显示、导入和导出！因此该软件简直就是游戏MOD爱好者杀人越货、居家旅行的必备利器。而作为光荣英杰传系列中的优秀作品，曹操传自然也在软件的支持范围之内。从前文表格中可看出，可用该工具修改、编辑游戏中的背景、人物头像以及动画分解图等多种图像资源。以下我们就来尝试用它替换游戏中R场景下常用到的中国地图背景。



1 打开软件后，单击菜单“文件→打开”，顺次按类别（日韩→KOEI→英杰传系列）找到三国志曹操传，从这里你也可看出该软件所支持的游戏种类之多。

小提示： 如果是首次打开某游戏，软件将会让你指定其安装目录。如果你发现找到游戏后没有正确显示资源，多半是你下载的RPGViewer已是别人使用过一次的版本（软件为绿色版），而他所安装的游戏目录与你的不相符。这时应当编辑软件安装目录下的“RPGViewer.ini”文件，将“[GamePath]”段下的“PATH_SOUSOU”设为你的游戏安装路径；或者也可在关闭软件的前提下直接将RPGViewer.ini文件删除，重启软件再次选择游戏，就可重新指定安装目录。

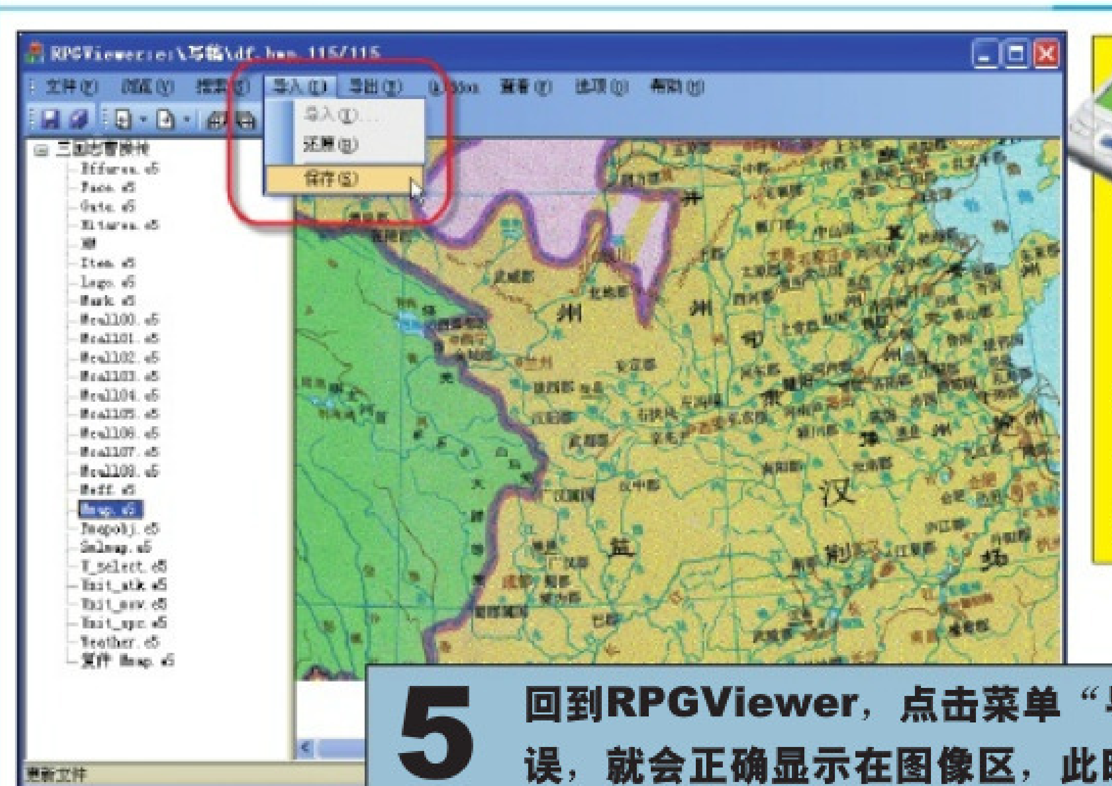


2 软件打开游戏后，会在左侧列出游戏中包括图像资源的文件。由上一节的列表中我们可以查到，要修改R场景的背景图片，需要对Mmap.e5文件进行编辑，因此在左侧列表中点击Mmap.e5。

3 显然，该文件包含了多张图片，而默认所显示的只是第一张。要找到我们想修改的图片，须逐张浏览。好在软件提供了进退快捷键，例如使用“Ctrl+Z”就可切换到下一张。利用这些快捷键，很快就能找到我们要修改的背景图。

4 这里我们决定将其替换为东汉时期的真实地图。笔者手上有一份电子版的“中国历史地图集”，只要将东汉时期的全图地图截屏，再用Photoshop等图像软件加工为指定的图片标准即可。注意到上一张图中右下角的标记“640 * 400 * 8BPP”，这说明了目标图片的尺寸和色深。尺寸只要剪裁即可，而色深比较复杂，除了8位的要求之外，还有8位色图片所使用的调色板问题，如果你导入的图片与原始图片调色板不一致，就会在游戏中“变花”。正确的处理办法是：首先在RPGViewer中导出你要替换的图片，接下来在图像处理软件中将该图片与你想替换的图片同时打开，全选后者并复制，再粘贴到前者的窗口当中，之后将其保存，这就是你要导入的目标图片了。





小提示： 由于游戏图片为8色图，而现在我们普遍使用的是24色真彩图，因此替换图片后会有不同程度的掉色情况发生。显然，替换图的色彩越过华丽，在游戏中的掉色问题就会越明显，因此应选择颜色数尽量少的图片。此外，用这种“复制粘贴”法，有时会造成图片有亮斑，这时请到这里寻找“曹操传修改工具→金圭子的小程序包含蓝变红.rar→头像文件去透明色小工具”：http://xycqccz.ys168.com。后文中的所有图像资源替换都需注意这一问题，若再次涉及将不再重述。

5 回到RPGViewer，点击菜单“导入→导入”，如果图片无误，就会正确显示在图像区，此时只要再次点菜单“导入→保存”，就可将资源保存到游戏文件中。此处若是不满意，也可还原，软件不会修改游戏文件。



6 最后来看一下该项MOD的最终效果（记得打开游戏时要在RPGViewer中关闭文件，否则游戏会出错），可与上页第一张图进行对比。

2）内场景地形编辑器

下载：http://www.xycq.net/forum/index.php?showtopic=74624

这里所谓的“内场景地形”，指的就是R场景当中，安排人物之间对话、交流所使用的背景图，这里虽然命名为“内”，但不一定指的是室内，人物交流事件完全可也发生在室外，因此只要理解其意义即可。显然，从前面的列表和截图中你就可看出，使用RPGViewer就能对Mmap.e5中的内场景背景图进行修改、替换。但是RPGViewer修改的仅是图片资源，在游戏中还需要知道一个内场景地形图中，哪些位置是可以供人物穿越的，这就需要修改对应的位置定义文件Pmap.e5，而“内场景地形编辑器”就是专为此而设计。此外，你还可通过该编辑器查看内场景地图中某位置的坐标，以供游戏中方便调用。

1 编辑器运行后，选择“文件”菜单打开曹操传安装目录下的Pmap.e5文件。你看到的是第一个内景地图，要切换其它地图，只要改变工具栏上的“内景序号”即可。地图打开后默认是覆盖了网格状，这正是游戏确定地图坐标的网格，只要用鼠标在网格上移动，就能在工具栏上看到该位置对应的坐标。

2 取消“查看”菜单下的“网格”，可去除网格。这时，你看到的图中反白显示的界面，即为人物不可移动的区域（即人物形象不能摆放在该位置，若是要移动也必须绕行）。若是取消“查看→地形”，则显示的就会完全是原图，与你在RPGViewer中看到的一样。

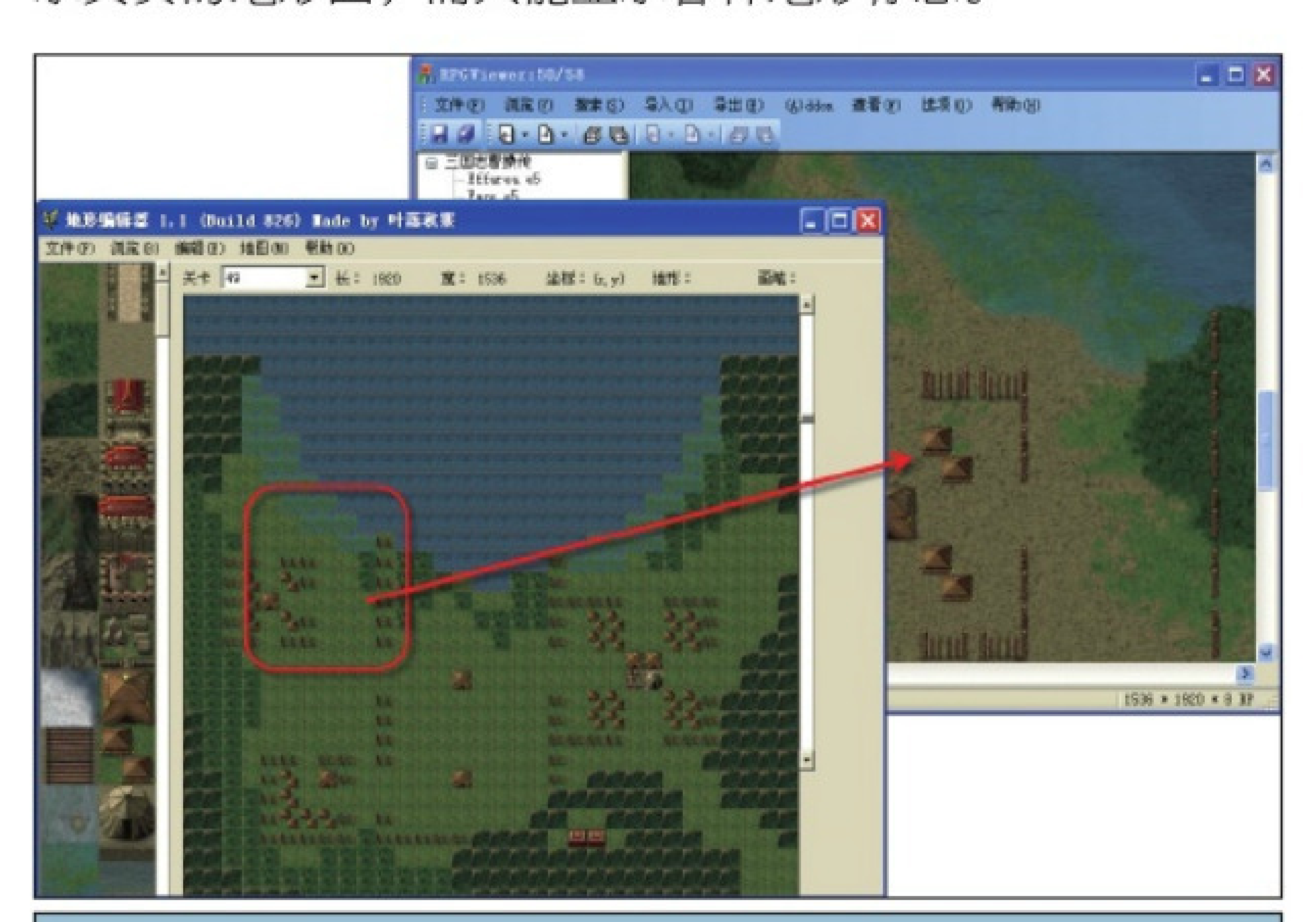
3 地形打开时默认为锁定，要对其进行编辑，必须点击菜单“地形→解锁”。这样你就能选用画笔样式在图上编辑。这里的编辑很简单，因为某处位置只有两种状态：可穿越、不可穿越。因此只要在某位置左键点划，就能将其设为不可穿越，而右键点划则将之设为可穿越。而修改的原则是你所替换的地形图，例如摆桌子的地方显然要绕行，又例如本图：要想让人物总是从桥上过，那么就要将桥下的河流设成不可穿越。

看到这里，可能还是会有读者询问为什么不能用该工具导入地形图之类的问题。那么在此简要说明一下修改内场景地图的步骤：1.使用RPGViewer将要替换的地形图片文件导入到Mmap.e5；2.用本工具打开Pmap.e5，找到刚才你所替换过的地形图序号，显然你会发现，地图变了，但上面的反白地形还是旧有的设定；3.用本工具修改正确的反白地形。因此，必须配合RPGViewer与本工具，你才可正确修改内场景地图。

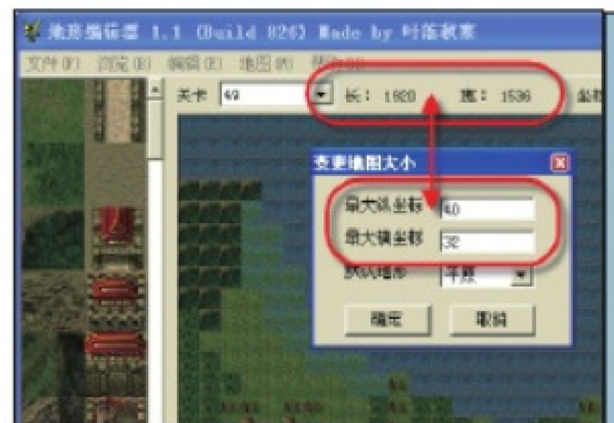
3）地形编辑器

下载： http://www.xycq.net/forum/index.php?showtopic=67136

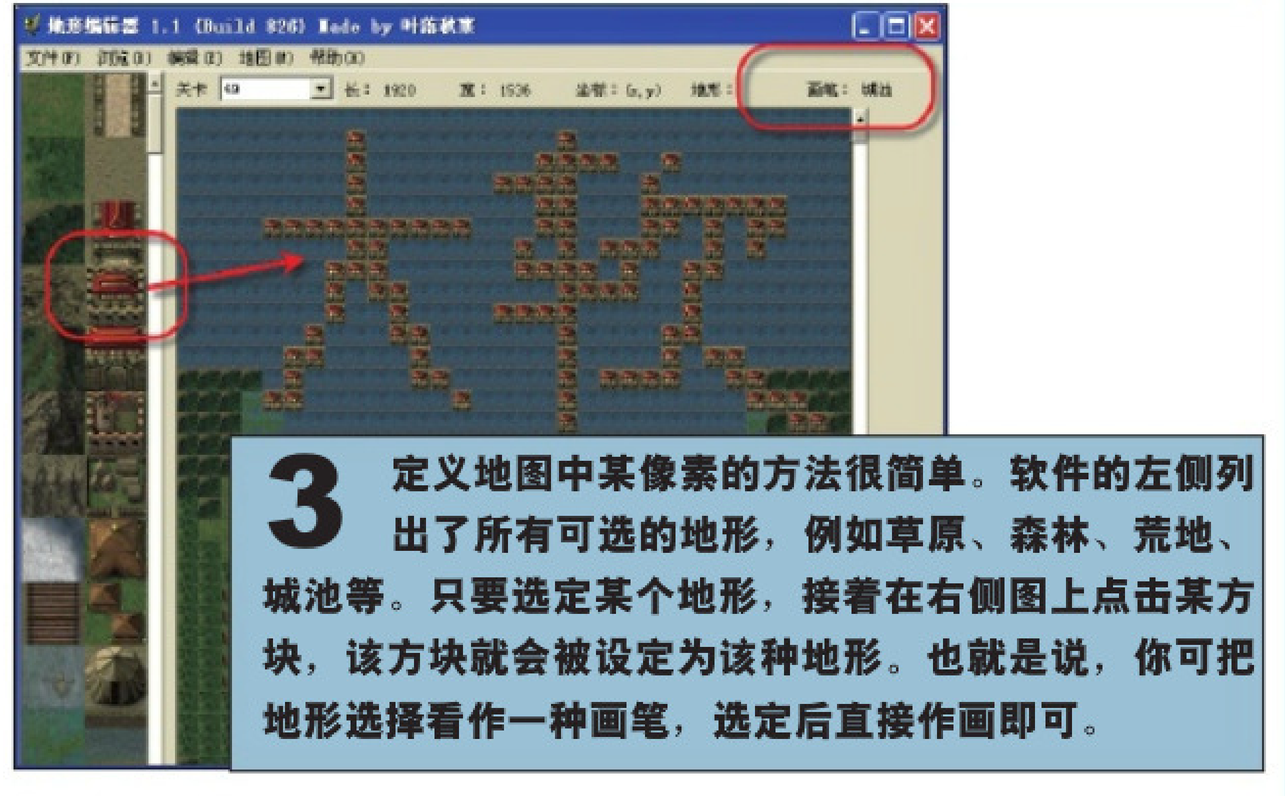
本工具用于修改战斗中的地形。它的使用逻辑与上一个“内场景地形编辑器”类似——它也是用来编辑地形的定义文件。它虽然也提供了地形图片资源的导入/导出功能，但笔者还是建议与RPGViewer配合使用，原因在于它并不能显示真实的地形图，而只能显示各种地形标志。



1 使用本软件主要是编辑Hexzmap.e5文件，其中记录了所有战斗地图的地形定义，用“文件”菜单打开该文件。就可逐一查看各个地图的定义。要注意，这里所看到的只是逻辑上的定义图，而不是你在战场实际上看到的真实图片（但它们二者确实应当相互对应），咋一看二者很相像，但是仔细看，你会发现这里的每个小方块，都是一个图标，而非实绘图。本图左下为“地形编辑器”中的标志图，右上为RPGViewer中看到的实绘图。



2 根据菜单“编辑→大小”中所看到的数值（一张图纵横小方块的数量），以及工具栏上提供的实绘图像素尺寸，可计算出每个方块的边长，对应于实绘图的48个像素（1920/40 = 48）。这是在制作自定义地图时必须要牢记的基础数据。



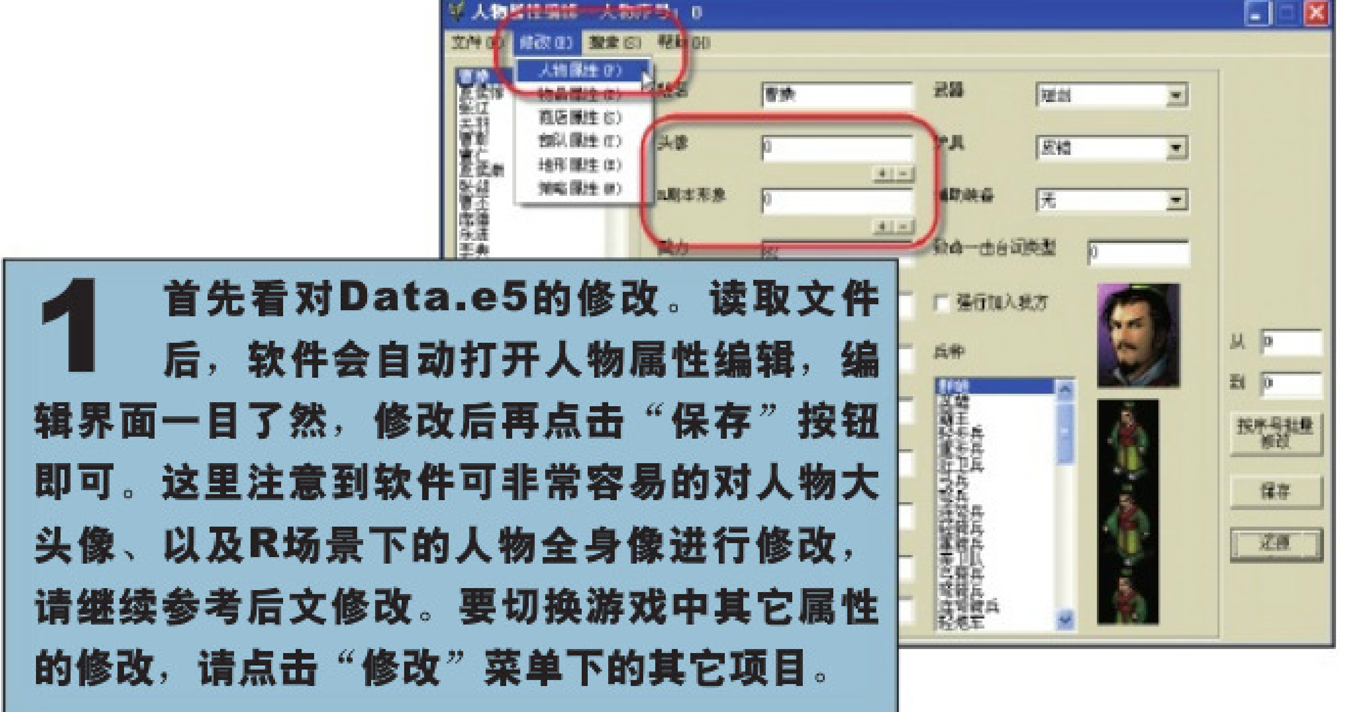
3 定义地图中某像素的方法很简单。软件的左侧列出了所有可选的地形，例如草原、森林、荒地、城池等。只要选定某个地形，接着在右侧图上点击某方块，该方块就会被设定为该种地形。也就是说，你可把地形选择看作一种画笔，选定后直接作画即可。

最后为了避免逻辑混乱，同样给新手一个修改战斗地图的简单流程：1.绘制好自己的战斗地图，用RPGViewer或本工具导入替换原地图；2.用本工具修改对应地图的地形定义文件，这一步要非常小心，因为逻辑上的地形文件必须和实绘的战斗地图一一对应，否则将会给玩家带来困扰（例如明明是走在平原上，却发现可移动距离缩短，犹如在山地上一样）；3.编辑完成后用菜单“编辑→保存”将地形信息写入到Hexzmap.e5文件中。

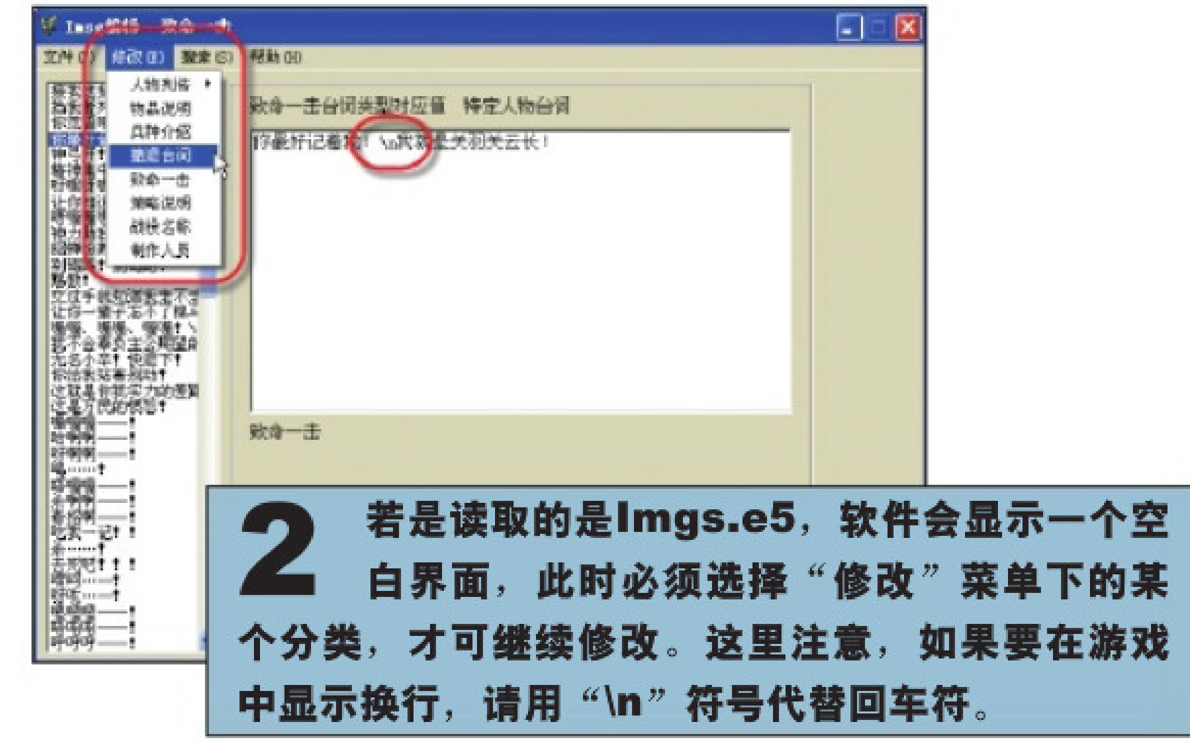
4）曹操传修改器

下载： http://www.xycq.net/forum/thread-45867-1-1.html

该修改器又经常被称呼为“CczEditor”。前文提到，利用RPGViewer，基本上游戏中所有的图片资源都可进行替换（部分图片还同时需要描述性文件的支持）。而本工具则是替换游戏中大多数文字资源的绝好工具。除了游戏中的情节对话需要剧本中指定，以及一些对话框上的文字资料是保存在EXE/DLL文件中，其它的文字资源基本上都可使用本工具修改。从文件角度来说，该工具可同时读取曹操传中的3类文件：Data.e5、Imgs.e5和Sv**d.e5s。前面的文件列表中已经提到，Data.e5主要是用于存储属性值类的文字，Imgs.e5则是存储游戏中反复出现的各种非属性值文字，而Sv**d.e5s不曾提到，其实它则是游戏存档文件，因此这款工具也可用于游戏作弊。



1 首先看对Data.e5的修改。读取文件后，软件会自动打开人物属性编辑，编辑界面一目了然，修改后再点击“保存”按钮即可。这里注意到软件可非常容易的对人物大头像、以及R场景下的人物全身像进行修改，请继续参考后文修改。要切换游戏中其它属性的修改，请点击“修改”菜单下的其它项目。



2 若是读取的是Imgs.e5，软件会显示一个空白界面，此时必须选择“修改”菜单下的某个分类，才可继续修改。这里注意，如果要在游戏中显示换行，请用“\n”符号代替回车符。

5）战场形象指定器

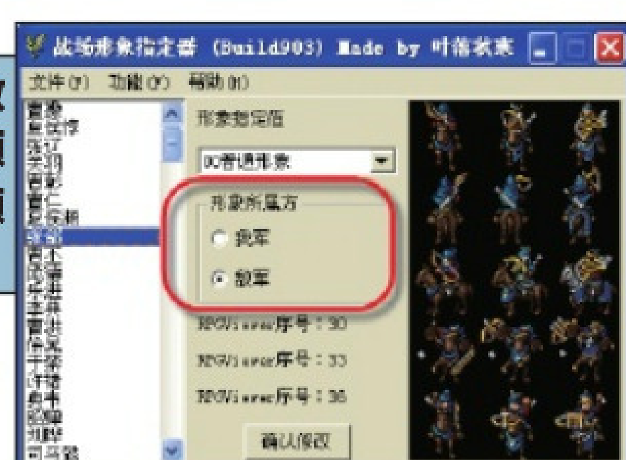
下载：http://www.xycq.net/forum/viewthread.php?tid=69498

前面我们提到战场形象，其图像资源保存在Unit_(atk/mov/spc).e5等3个文件中，分别代表攻击、移动和特殊等3种形象动作的动画分解。但是实际上，要在游戏中正确显示这些图片，还需在主文件Ekd5.exe中进行对应的调用。因此本

工具所修改的是Ekd5.exe和Unit_***.e5等4个文件，这也意味着为避免修改失误，修改前需同时备份这4个文件（该工具设计上稍有BUG，因此强烈建议修改时先备份）。



1 本工具读取文件时，直接是找到Ekd5.exe。打开后会发现界面右侧虽然显示的是只是特殊形象（每个人物最多可能升级3种兵种，因此每个人物会拥有1～3列不同兵种的形象），但是只要修改它，该人物对应的攻击和移动形象会同时改变。另外，界面中还提供了RPGViewer序号，它指的是在RPGViewer浏览Unit_***.e5文件时，所对应的图像资源序号。



2 注意界面中央的“形象所属方”，它是特地为那些原本属于敌军，但后来投靠我军的人物所设计。由于在曹操传中，我军颜色以红色为主，敌军则以蓝为主，因此一个武将在敌、我状态时，颜色会分别为蓝、红。只要你愿意，也可任意使用其蓝色敌军形象。



3 修改时只要在形象指定值中找到你要改变到的序号，若该序号对应武将有敌、我属性，还可进一步选择红、蓝状态。要注意的是，修改完成后，仅点击“确认修改”不会写入到Ekd5.exe文件中，你必须点击菜单“文件→保存”才可完成最终的保存工作。



4 本工具还有一个类似于RPGViewer的导出/导入功能，用于直接修改形象图片。点击菜单“功能→开启形象导入”就可进入该功能界面，右侧3列分别代表的是攻击、移动和特殊形象。由于本工具不是特别完善，前面说的“形象指定”并不能给一个人物指定所有可能的形象，例如不能将貂蝉的形象指定给曹操，但是通过导入和导出则可达到这样的目标。



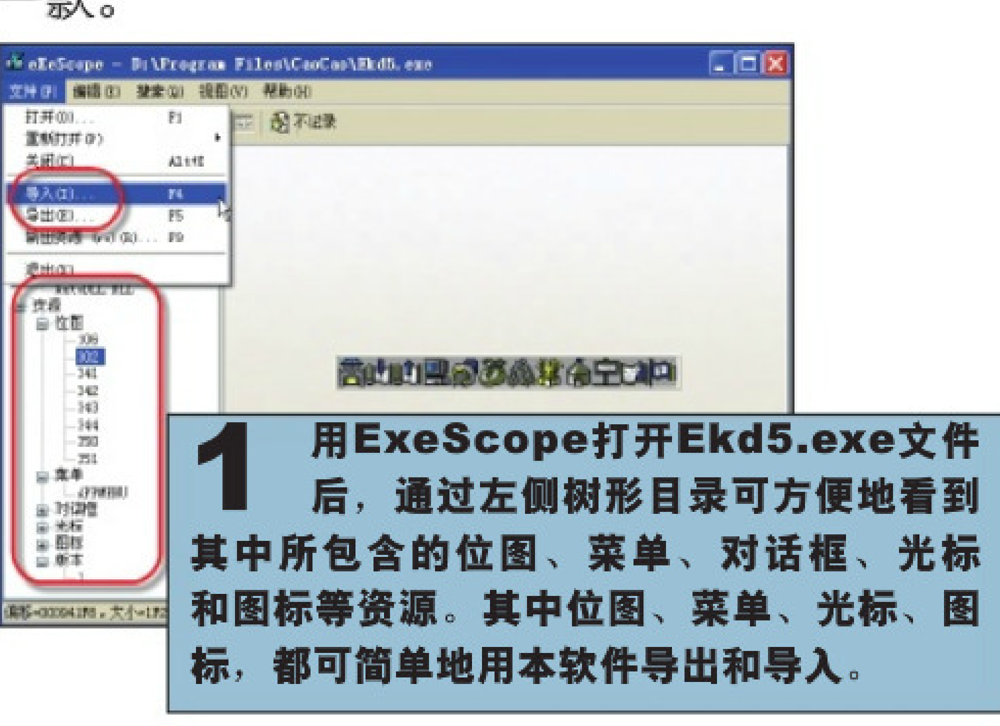
5 最后笔者恶搞了一下曹操的初始兵种形象，将其改变为貂蝉的形象。利用的就是上面的导入和导出功能（先将二人的3种形象分别导出，再用前面说的复制粘贴法完成曹操形象图片的编辑，最后导入即可），这里要注意的是导入后要点击菜单“导入→保存”才可写文件，而不是“文件→保存”。

小提示：“功能”菜单下的“战场形象变化”与“战场形象次序”是用于增加形象数量的上限，如此就可插入更多图像。因此这两个功能对Ekd5.exe来说，只可使用一次。

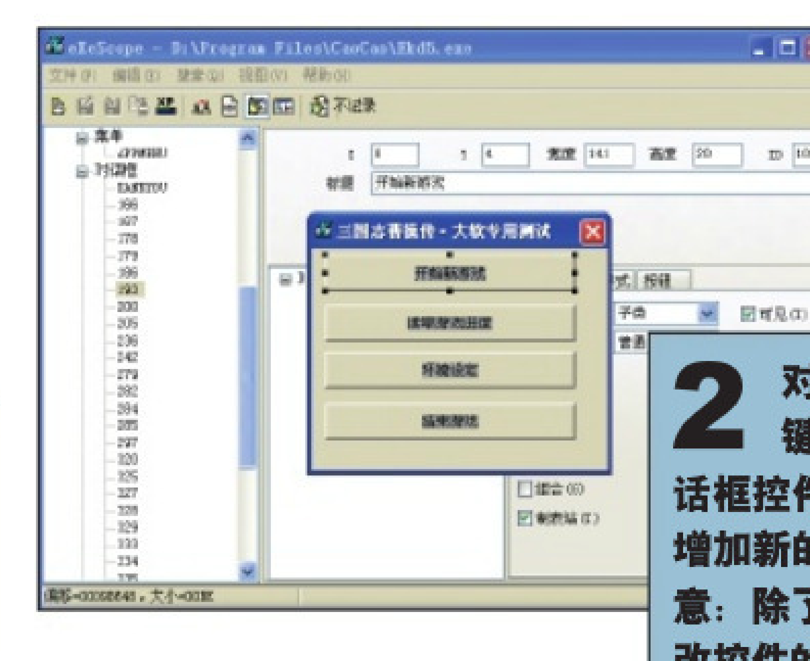
6）ExeScope

下载：http://www.onlinedown.net/soft/9594.htm

通过前面的这些专用修改器，已经可对游戏中的资源进行灵活的MOD。不过还有一些资源直接包括在EXE和Dll文件中，也没有专用的修改器可用，这是因为它们可很方便地被一般的程序资源修改器改变，ExeScope就是其中很好用的一款。



1 用ExeScope打开Ekd5.exe文件后，通过左侧树形目录可方便地看到其中所包含的位图、菜单、对话框、光标和图标等资源。其中位图、菜单、光标、图标，都可简单地用本软件导出和导入。



2 对话框类资源虽不可导入，但可直接按F8键打开对话框编辑器，这里可修改任意对话框控件的位置、大小、标题等，但不能向其中增加新的控件，也不可删除原有控件。这里要注意：除了静态（Static）控件之外，不要轻易修改控件的标题，因为可能引起程序出错。

7）WinHex/UltraEdit

下载：http://www.onlinedown.net/soft/1510.htm http://www.onlinedown.net/soft/7752.htm

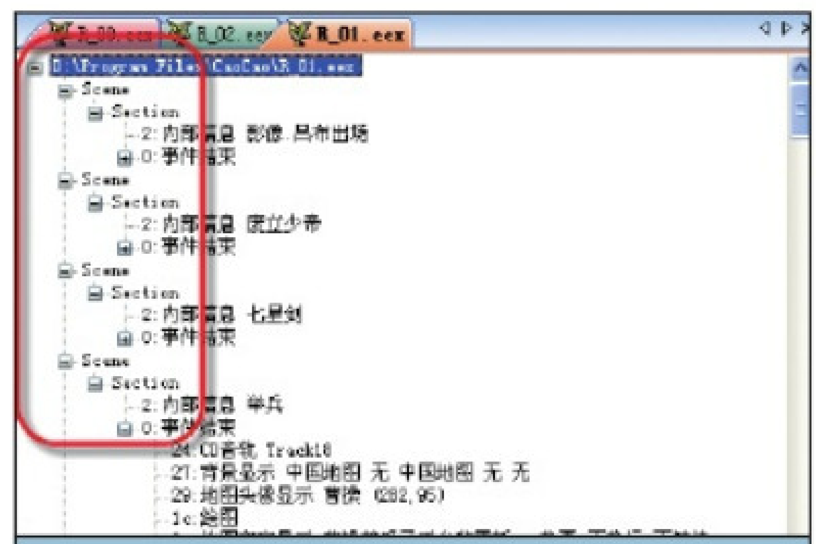
最后，还有一些文字是零散地分布在EXE文件的其它部分，没有包含在程序的资源模块。例如即便在前面修改过兵种名称，游戏中还是可能显示原来的名称，原因就是EXE文件中也包含了部分文字，此外曹操传还将少数对话内容加入到了EXE文件中，同样无法在别处修改。而要修改这些细节，就必须借用二进制编辑器。WinHex和UltraEdit都是这方面不错的选择。鉴于二者使用上的简单（用ASCII方式直接查找中文名称即可），这里不再详述。

3.剧本逻辑MOD

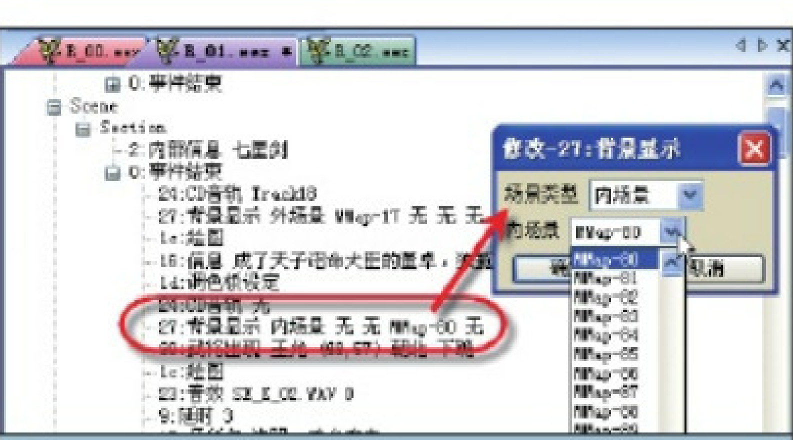
这一部分继续介绍如何对游戏中的逻辑进行修改。前面提到，曹操传的情节由R场景和S场景交替轮换而组成。每个场景都对应一个R_**.exx或S_**.exx文件中。剧本文件中由二进制指令指定各种事件的执行规则，前辈高人们早将其中的绝大部分内容解密，并编制了专用的剧本编辑器。在该类工具中，同样由RPGViewer作者Van所编制的CaoCaoSceEditor是最佳选择（下载：http://www.xycq.net/forum/index.php?showtopic=48055）。



1 初次使用本工具时，应当首先设定曹操传的安装路径。点击右侧属性栏中“曹操传路径”，会出现浏览按钮，点击其即可设定目录。



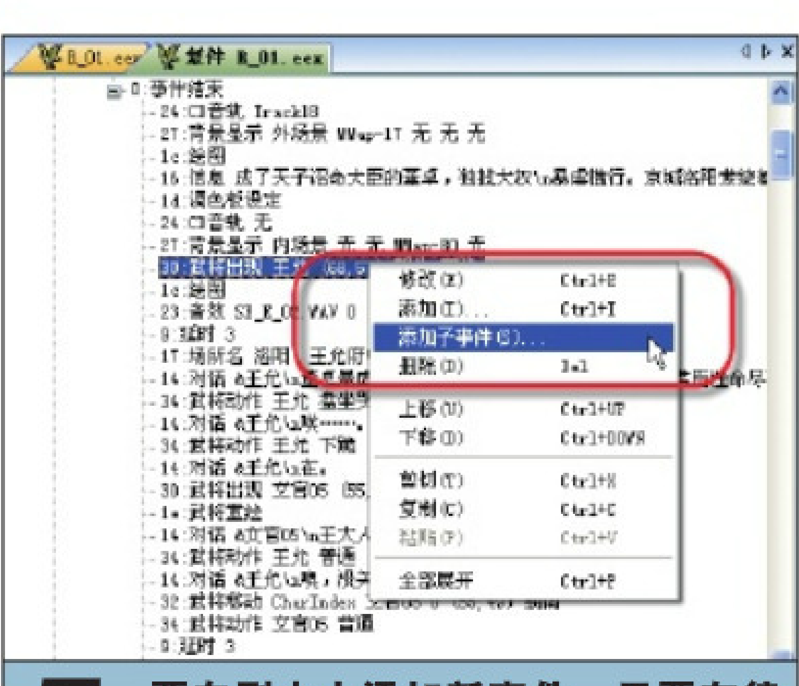
2 了解剧本如何撰写的最好方法是研究游戏原有的剧本。例如，要研究R剧本的编写，我们可先打开曹操传中的任意R剧本。可以看到，剧本的组织结构是“Scene - Section - 事件 - 子事件”。每个Section的末尾都有一个“事件结束”的子事件，如果情节不复杂，往往可将该Section中绝大部分的流程语句直接放入“事件结束”，如此流程一目了然。



3 所有的事件之前都有标号，这并非事件执行的顺序，而是该事件在EXE文件中的二进制指令（若是你愿意编辑二进制文件，这也是一个指引）。双击事件可对其参数进行修改，例如“背景显示”指令，就可指定此时要显示的背景图片。我们可根据前面在RPGViewer中所看到的图像资源顺序，来对其进行设定。



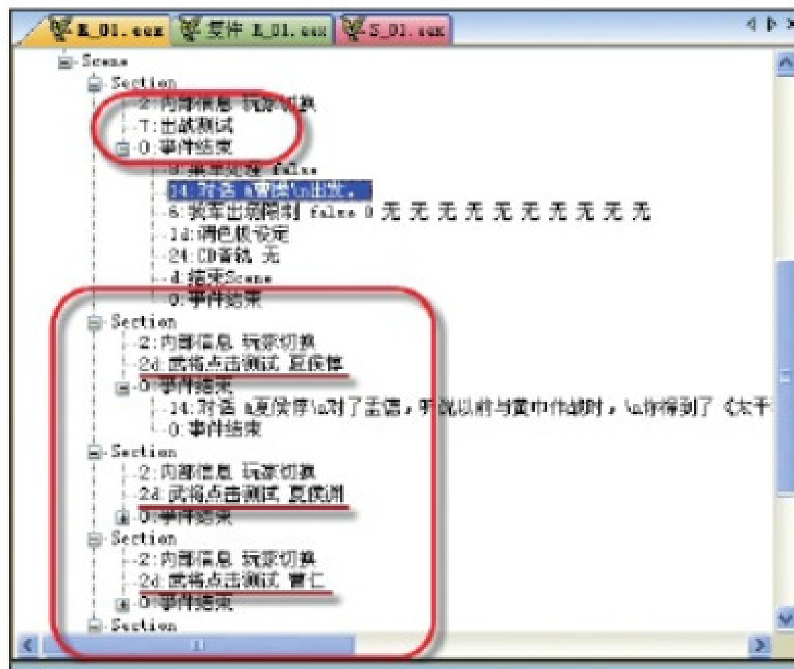
4 对照游戏来看剧本，是最好的学习方法。例如我们来看14号事件，即“对话框”。如图可方便地学到角色前加“&”符号表示说话人，而要对话的内容直接输入就可，输入框中的回车符会直接加入到游戏中。你可通过这种方法来逐一学习各种事件的修改方法。



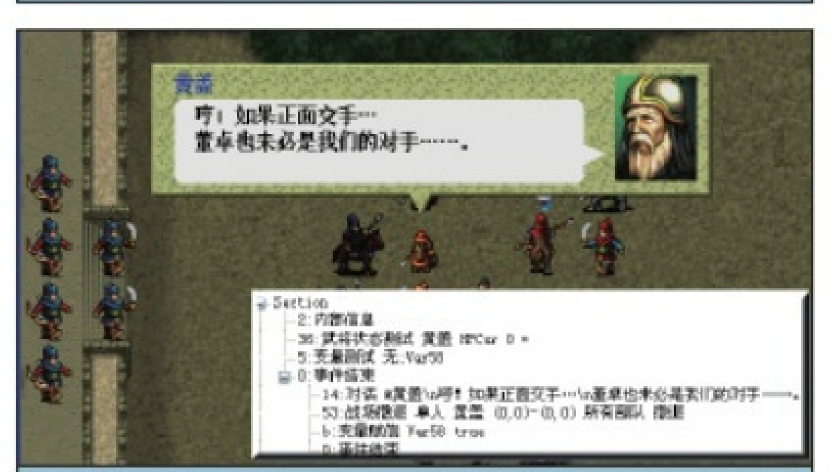
5 要向剧本中添加新事件，只要在待添加位置的事件上右击，然后选择“添加”或“添加子事件”，再同上设定该事件的相关参数即可，新事件会出现在当前选择事件的前面。



6 正常的R剧本都是按顺序从上到下线性执行的，因此“所编即所得”，无需多虑。曹操传中很多R剧本中唯一的一个多选分支，是开战之前的备战阵营场景，在这里玩家可能会点击每一个武将进行对话，这种动作显然不是线性的。



7 要实现这样的效果，就必须涉及到“触发器”的设计。所谓“触发器”，指的是给出一个触发条件，游戏循环检查其是否成立。只要条件成立，立刻运行其后的事件。在R剧本中，开始触发器循环检查的是一个“7:出战测试”事件，而之后的多个Section，则是各个武将角色的触发器设定，其测试条件为“2d:武将点击测试”。



8 而在S剧本中，这样的触发器则是比比皆是。由于战场上玩家的操作无可预料，因此只能用众多“触发器”不断去测试该条件是否满足，如果满足就执行其后的语句。例如，要让某友军/敌军死亡时做出某些事情，就可设置一个触发器，测试其HP是否已经等于0。



9 又例如，如果想要战将进入某地形（如兵营），得到某道具，同样可设置一个触发器，测试武将是否进入指定地点，同时，后面必须还要跟一个判断变量，该变量标记着该地形是否已经被进入过（即道具已经拿过一回了）。

关于剧本的更多知识与注意点，限于篇幅这里无法一一讲解。有兴趣的读者可自行查找资料。不过对照游戏学习剧本语句，将是最快最有效率的学习方法。

结语

若是一路坚持看到现在，相信你已经对游戏MOD的详细流程有了较清晰的了解。更艰深的一些内容，例如用反汇编工具OllyDBG对EXE文件进行分析，笔者自己也难以下手，更不用说拿来说明介绍了。因此本文只当抛砖引玉，有钻研精神的读者可循此线索继续深入发掘前进。



新人新作

林晓：新年伊始，万象更新，“游戏剧场”也重新开张。如果说2009年的剧场可比博览会，名家荟萃，尽显不同风格的游戏小说风采，那么2010年的剧场就是苗圃，展示新作者的创作才能。希望更多读者欣赏到这些新作者的才华，通过剧场喜欢上他们的作品。

闲言碎语就不多讲了，小说究竟好不好，你读读就知道了。

【起】

“好大的雪啊。”怀朔坐在一旁，望着不远处在雪地里开心地跑来跑去的璇玑。她正玩得高兴，时不时一把抓起地上的雪往空中抛去，笑得合不拢嘴。怀朔瞧见她通红的双手，不禁皱了皱眉，招呼她过来。

“冷吗，璇玑？”见她似是玩得累了的安生坐在自己身边，怀朔便脱下外衫披在她肩上，又伸手过去覆住她凉凉的小手。

“不冷！师兄真是麻烦……”璇玑噘起嘴嘟囔着，却并没有推开他的手。这次下山竟然遇见了这样一场大雪，虽然并未阻挡路程，但璇玑却无论如何也要等雪停再走。

“好美啊！师兄，你喜欢雪吗？”璇玑翘起小脚看着他，脸颊冻得通红。

怀朔抬头，轻声道：“我小时候长在南方，记忆里没有见过下雪。只有娘是北方人，曾经跟我讲起过，但我记不大清了。”说起久远的幼年往事，他的声音不自觉变得低沉。

“这样啊。不过真巧，我记得，师兄的名字……‘朔’就是北方的意思呢。唔，‘怀朔’……”璇玑想了想，认真地说道，“既然师兄第一次见到雪是和璇玑一起，那么以后如果又下雪了，都要和璇玑一起看！”

听到这样任性又可爱的话，怀朔不禁微笑：“好，我答应。”

“不够！还要一起玩！”她趁机得寸进尺。

“好好好，都依你。”怀朔望着眼前无边无际的茫茫白色，眼里忽然漫过一层伤感，“璇玑，我记得娘说过，这雪花都是人的眼泪。因为太过伤心，才将眼泪都用冰封住，哭泣的时候洒落尘间。”

怀朔扭头瞧向她：“所以，雪……其实并不美啊。”

鬼差壬癸抽了抽鼻子，斜眼看身旁素衣蓝带的少年，打着哈欠道：“又是一个……白白放弃投胎转世的机会，偏要在这地方没数儿的死等。我说，你这样做挺不值的。像你这样的人我也见了不少，就算是等到了，也……算了，也许这期间你就后悔了。到时候再跟大人请求，可是难多了。别怪我没有提醒你。”

少年跟着他向一处深谷中走去。听到这样的话，他却并没有显出丝毫犹豫或紧张的神情。

“是。我知道的。但是……我想再见她一面，就算是要等很久……几十年或者几百年，也没有什么关系……只要还能见到。”少年垂下头去，长长的睫毛在眼下投出浅浅的影子，声音低的几乎听不到，“她永远不到、永远不到这里来更好……其实……我想见她，又宁愿一直不要见到……不不，还是不见到的好……”

壬癸停住脚步，小眼睛里都散发出笑意：“喜欢的人？”

少年突然涨红了双颊，连忙摆手分辩道：“不是！不是的！只是我的师妹……”说到这里，他语气又低了下去，声音里有掩不住的担忧：“一个总是让人担心……有点任性的师妹……”

“哦。”壬癸突然不笑了，像是想到了什么，闭上了口不再说话。

不……其实我走了，紫英师叔也一定会好好照顾她，并没什么好担心的。少年轻轻笑了一下，静静地走在冷寂的路上。是我多想了。和紫英师叔一起，她一定很开心吧，幸亏当时能替师叔挡那一剑呢。这样她，一辈子都能快快乐乐……

壬癸不再打趣，只领了他朝深谷里走。所有选择迟迟不去投胎的鬼魂

都在那里聚集着，带着最后一份留恋、最后一份心愿——等待和生者逝去后在此处相见的一瞬间。这是鬼界保留给人们的最后奇迹。

“到了。你就在这里吧。如果她来了，我会带她来找你。”壬癸又故意大声叫道，“然后都快点去转世！真是的……不要再给我添麻烦！”

少年微微一笑，行礼依然：“谢谢您的照顾。”

壬癸摆摆手，提了灯笼自顾自朝外走，眼睛里却有一丝察觉不到的惆怅。鬼差嘴里无声的念着另一个名字，那口型竟是——“静兰”。

而这刚入鬼界的少年，正是怀朔。

“瞧这装束，又是琼华派的小子？”忽然从背后传来一个声音，怀朔一惊，连忙转身望去。“最近见了很多琼华派的……喂，你们到底怎么了？”

一个男子半俯在一块紫石之上，相貌清秀却神情懒散，语气也并不恭谨：“琼华派出了什么事？算算时间……唔，难道妖界已经来了？唉唉……可怜了你们这帮小子。”

怀朔听到他提起“妖界”已然吃惊，再看他长相，更是惊愕！他的眉目脸孔竟和云天河出奇的相似！

“怎么了？”那男子翻身坐起，问道，“怎么那样看我？”

“啊……不，失礼了！”怀朔回神，感觉自己的确欠妥，忙躬身道，“您和我的一个朋友长相相似，所以……我一时有些吃惊……”

男子饶有兴趣地问道：“哦？说来听听！”

怀朔道：“他叫云天河，算是我的师弟，是——”

话未说完，那男子忽然大叫道：“天河？！”声音又惊又喜。他从石头上跳下，有些激动的朝怀朔大吼：“你说的那个朋友是叫‘云天河’？是也不是！？”

“您认识天河……？”怀朔也是惊喜。

“哈哈哈哈…”那男子豪爽地笑了起来，拍拍自己的胸膛，神情里有掩盖不住的得意，“那浑小子——老子正是他爹！”

怀朔不可思议地望着云天青——那和天河一样的眉眼，一样的纯朴和豪气——不由得高兴起来，也更亲近了些。不管怎样，能在这种地方遇到熟人，即使是个半生不熟的人，甚至还算不得“人”——也多少让自己振奋了些。

“原来是云前辈。”怀朔深深行了一礼，“本派的确是进入了幻瞑界。但是……我不知道为何，天河他们似乎与幻瞑界有些关系……紫英师叔也是……”

云天青一愣，问道：“与妖界有些关系？你们打起来了？天河怎样？……你帮的谁？”

怀朔道：“天河应该是无恙。我……我也不知道应该帮谁……只是挨了虚凉师叔一剑，就来到此地……”

“哼，被同门给杀了？！”云天青抱臂而立，眼里满是不屑，“哼哼，好一个师叔……天河的事，等等我问你几句。哎，对了，你为什么年纪轻轻却要来这里，好端端的不去转世，偏偏和这些老鬼待在一处？”

怀朔又被人问及此，仍是垂了头，脸上微微泛红地低声答道：“等一个……一个师妹。”

“是么。”云天青摇摇头，笑道，“师妹……也是师妹啊。”

白衣白裙的璇玑。她目光所见的世界也都是一片雪白。

失去了地灵之气庇护的琼华如被冰封。璇玑模模糊糊知道发生了什么事，想要去问清楚，但掌门只是对所有人说，夙愿将了。

夙愿将了啊……师兄，那么，你终于可以回家了呢。璇玑完全没有去想“飞升”的事情，她只是知道，这样就可以和师兄一起回去他的故乡，回去遥远的青翠的村子，那个自己知道他虽然不说但一定朝思暮想的地方。再也不用修仙。

璇玑紧紧握住简陋的虫笼，静静坐在怀朔屋前的石阶上。好冷啊！师兄怎么还没有回来呢？掌门一定会把他叫回来的……师兄，快回来啊，我想和你一起回去——才不管你愿不愿意！嘻嘻，师兄好像也没有拒绝过璇玑嘛……

后来在瞬间发生的一系列异变，她并不清楚。双剑之力，昆仑天光，白日飞升……这些构成了太复杂的一张网。她的心尘埃未染，又怎会了解这之中宿命般的恩怨纠缠？璇玑突然觉得胸口异常疼痛，刚刚想要站起来就一下子栽倒在地上！

手制的小小虫笼挣脱了她的手，蹦跳着往远方去。

“咳……别走……”璇玑连忙伸手去够。那是师兄送给我的，他回来以后发现不见了可怎么办！调皮的虫笼躺在雪地上，同样雪白的璇玑的手指却怎么也触不到。

没有力气站起来，撕心裂肺的疼痛像把利剑一次次贯穿胸口。然而她顾不得这些，她努力想提起身体向前爬去，一次，又一次……娇小的身躯不知怎地一下子变得那样重。

“好冷……”白皙的脸庞一点点浸没在雪地，视线模糊起来……依稀能看见面前有慌张奔跑的师兄师姐们。璇玑想出声叫住他们，只要帮她捡一下虫笼，只要稍稍地一个弯腰就好了，但是她发不出声，也没有任何谁会注意她，扶她起来。

无论什么时候都照顾她、依着她、陪着她的怀朔师兄真的已经不在身边了啊……

虫笼渐渐变成一个模糊的黑点。

漫天倾洒的雪越来越大。

璇玑突然想起上一次见到过的大雪，和今天的一样纷纷扬扬。然而那时候，身边坐着师兄，现在却只有冰雪。

“以后如果又下雪了，都要和璇玑一起看！”小小的少女任性地说着。温和的少年无奈地笑起来，仍然暖着她的手，“好，我答应。都依你。”

“骗人……”璇玑渐渐合上眼睛，喃喃地说着。骗人的师兄，现在你怎么没有来！

“这雪，都是伤心之人的眼泪啊。”少年抬头，望着茫茫白色。

“是吗，师兄？这是你的眼泪……真凉呀。”璇玑怀抱着厚厚的冰雪，就像曾经歪头倒在怀朔肩上一样，打个哈欠，沉沉地睡着了。

雪不知道是什么时候开始下的。

“师兄！好冷……师兄你在哪里啊？！”璇玑抱紧双臂呼喊着，在无助的时候仍然会想起呼唤怀朔。也许依靠师兄已经成了习惯，每次叫他的时候，他总会出现在身边，然而现在却怎么也看不带那熟悉的身影。周围环境阴森恐怖，分明不是琼华派。

璇玑小心翼翼地抬头四处打量，努力回忆脑海里的画面。升起的台柱……倒塌的屋子……昆仑天光……冰雪……四散逃走的师姐们……不对，是什么来着……

“小姑娘。”突然听到有人说话，璇玑“呀……”的叫出声来，见有人过来，又不禁长长舒了一口气，有些生



气地跺脚道："你是谁？干吗突然说话！"

来的正是鬼差壬癸。壬癸看着这有些蛮不讲理的小姑娘，抓抓头道："你……算了。小姑娘你……"

还没说完，璇玑生气地打断他，喊道："什么'小姑娘''小姑娘'的，不要这样叫我啦！我看起来很小吗！"

壬癸有些摸不着头脑。不叫你"小姑娘"那叫什么……一直这么叫别人，也没人说什么不对啊。壬癸一时转不过弯，继续问道："那小……那你……唔，衣服看起来挺像是……我问你，你是不是叫那个，叫做璇玑？"

"什么这个那个的……"璇玑气鼓鼓的看着他，心里本来很不开心，突然听他提到自己名字，惊道，"你是谁？你怎么——对了，你有没有看见我的师兄？"

终于找到了啊。壬癸舒一口气，小眼睛眯起来笑着："师兄？啊，我就是代他来找你。没想到真的这么快就找到了。小……不不不，你……啊，对，璇玑？你跟我过去。"

"你认识师兄？"璇玑歪着头看着他，忽然扑哧一笑，抿住嘴唇想忍住似的，可是顿了顿又一下子哈哈大笑起来，"你是谁？好矮哦……而且……你长的也好奇怪！哎，你是妖怪么？"

壬癸听到这话，心里非常不快，又不好发作，只得闷了气带着她走。

"这是哪里？怎么这么……哎哎，到底在哪里呀还有多久才到？喂，你怎么会认识师兄呀？……"璇玑在身后好奇的问，壬癸觉得又急又气，使劲踏着脚走，不再说一句话。

路上偶尔有鬼魂过去，样子甚是恐怖。璇玑猛地开始觉得害怕起来，习惯性地伸手去拽"那个人"熟悉的白色衣襟——然而却什么也没有。小手抓住的只是一团虚空。璇玑一愣，深深垂下了头。

娇小的身影映入眼帘，怀朔怔怔地瞧着她，竟忘记了该说什么是好。

为什么……这么快……

或许不是，只是因为自己想得太多，出现了幻象吧。怀朔喃喃对自己说，可是一声清脆的呼喊完全打乱了他的思绪。那是最熟悉的一声——

"师兄，师兄呀！"

怀朔看着她，像是自语般轻声问道："是……是璇玑么？"

"师兄你干什么啊！"璇玑气得跳脚，嘟起嘴嗔道，"人家好不容易找到你，怎么不叫人家呀！"

"璇玑……"怀朔走近她，不知道该怎样开口。

"师兄，这里是哪里？啊，是了！掌门说琼华派要飞升了，那么这里难道是仙界么？"璇玑四处望了望，笑道，"可是一点也不像啊。师兄，这里是哪里？"

该怎么对她说？

她不知世事，总是想着开心的事情。如果告诉她，我们都已不在……都永远地离开了，会怎么样呢……

"是。"怀朔闭起眼睛，"大家都会成仙的。这里，这里……是去仙界的中途啊，璇玑……以后，我们……都要成仙的……"

璇玑眯起眼睛笑得开怀："嘻嘻，真好！我就知道。紫英师叔还骗我说你死了呢！我才不信，一直有在找你！师兄也真是的，有事情要离开的话得先告诉我一声！害我好找！唔，我还没有忘记你那个破破烂烂的虫笼哦！不过……我明明一直紧紧握着它在师兄的屋前等师兄回来，可是……那个……总之它突然就不见了！这可不是璇玑弄丢的！对了对了，山上有下很大很大的雪哦，但是师兄根本没有回来一起玩！哼！哎，紫英师叔呢？我要赶快去找他！师叔居然骗我！——"

她叽里咕噜一长串说下来，怀朔听在耳里，却感觉句句都是重锤砸在心里。他轻声道："璇玑，师叔早已成为剑仙了呢。"

"啊……真是的。"璇玑气呼呼得道，"师兄，我们又晚了！赶快去追师叔啦——"突然，璇玑似是想到了什么，一下子紧紧拽住怀朔，踮起脚尖在他耳边轻声道："那个，师兄……"

"糖葫芦？！"怀朔吃了一惊，"这里怎会有……"

"师兄小点声啦……真丢人！"璇玑捏起衣摆，"人家好久没吃到了……师兄快去问问有没有嘛！人家好想吃……"

怀朔看到她着急的样子，无奈的连忙答应："好好好，我这就去找，这就去找……"

璇玑推了他一下："快去啦！"

天青看的清楚，没说话，微微笑了笑。

【承】

壬癸正在谷口，见他出来，上前道："你要找的师妹已经见到了？"

"是。"怀朔行礼谢道，"多谢您的帮助。"

壬癸打个哈哈，别过脸道："见到了，该去转世了吧？"

怀朔愣了一下，这才想起自己已是游魂之态，愁容又上双颊。终于见到了璇玑，虽然应该满足了，但是……这一面实在是……不，以后如果自己和璇玑的转世错了开，没有人再照顾她了该怎么办……不不，也许会有更好的人来照顾他……怀朔不禁握紧了拳，越想越无法安心。

"喂！"壬癸拍拍他的肩膀，"你也不用这么伤心啦。至少还有个一两日才要去轮回井，这期间赶快话别了吧。再说，转世后说不定又在一起，怕什么！就算不在一起，各自又有生活，不是比在这里好上百倍？"

"转世后……也会在一起吗……"怀朔低头看自己的脚尖，完全静不下心来。

"是啊……我知道一个……"壬癸说到那个人，语气总会不自觉的低沉。

"请问，"怀朔想要忘记这些伤心事，连忙道，"这里，有糖葫芦的吗？"

壬癸揉揉耳朵，猛地大笑道："糖葫芦？！你，你你……哈哈哈哈，你……就算有，你拿得到吗？"

怀朔垂头。是啊……这里怎比人间！找到了又怎样……硬抢过来么？更何况……幽幽鬼界，何处可寻此物！但是……这是璇玑她想要的啊……

"等等！"壬癸看他转身要独自去寻，忙拦住他，道，"是不是你那个师妹要的？"

"嗯。"怀朔道，"璇玑她很喜欢吃糖葫芦，以前到山下城里总缠着我要去买，因为琼华派里是没有的。所以……今天我，一定给她带到。"

壬癸叹了口气，原来如此，所以他才会做出这么荒诞的事情啊。壬癸从怀里拿出一叠东西给怀朔，道："其实我也不清楚究竟还有没有……在放逐渊西北角，野鬼邑戊好像做的有那东西，不过他脾气相当怪，所以不知道你能不能弄到。"

怀朔接过东西一看，原来是一整叠的冥纸。他感激的连连鞠躬，朝壬癸所说地方跑过去。壬癸摇了摇，又笑骂道："什么东西——老子一个月的工钱就这么没了！笨小子可别被骗了……"他转身看见在谷里好奇地走来走去的璇玑，想了想要去和她说些什么，但最终还是沉默了下来。

突然，只见娇小的少女一下子跑到天青那里，似是在询问什么。那张原本俏皮的脸庞上有与她不相称的严肃。壬癸一怔，渐渐明白了璇玑的意图。他重重叹了口气，猛地想起生前常听到的一支调子，于是轻轻哼了起来，一步步离开了。

歌曰：

之子在万里，愿欲托遗音。
天涯分散去，心伤徒悲戚。
离思不堪任，叹与世间辞。
公子傻若斯，艰难亦已知。
黄泉远且深，方舟安可极？
缘尽心犹执，欲笑眸已湿。

放逐渊，孤魂野鬼的栖身之所。

怀朔有些害怕，低了头使劲往里走，偶尔会有一两只游魂从他身边擦着浮过去，咯咯咯地笑起来。怀朔偏过头去不理会它，可是一扭头睁开眼睛，又见一个野鬼正贴进了望着他，无神的血红色眼睛对着他的眼睛，双手抓住他的衣襟不停叫道："你……是你——"

"呀！"

怀朔使劲甩开他的手，害怕再被他们缠上，连忙跑起来。

远远望见有一个游鬼坐在石头上，翘起的右手捏着一串什么。怀朔咽了咽口水，握紧拳头抑住心里的恐惧，走到他身边。

本来跟着怀朔要戏弄他的野鬼们瞧见邑戊，忽然都远远地跑开了。

怀朔长长呼出一口气，抚平衣袖上前，行礼道："请问，您是邑戊先生吗？"

邑戊头也不抬，浑浑噩噩应了一声，自顾自啃起糖葫芦。

"在下……在下有一事相求。"怀朔一揖到地，"您的糖葫芦……"

邑戊打断他的话，鼻子里哼哼了两声，吼道："你也想抢我的东西吃，是不是？饿极了就来我这里，是不是？给的话就吃，不给就来抢，是不是？"

"我……"怀朔一惊，忙摆手示意着，从怀中拿出那叠冥纸，急忙道，"我绝对没有要抢的意思！我，我可以买走它么？这些，这些都给您！"

"哟，没想到。"邑戊一把夺过冥纸，笑着沾着口水点了点，放入自己怀中。

"那请给我一串吧。"怀朔站着望着他收钱入怀，心里暗暗放心。

"给你？"邑戊翘起指头捏着糖葫芦，笑道，"凭什么给你？我的东西从来不卖，你就算有钱又如何？啧啧啧，一个新鬼就有这么多，真好。"

"你…那就请把我的东西还给我！"怀朔万万想不到这些，又气又急，不知该如何是好。

邑戊斜眼瞥他，突然"噗"地一声从嘴里吐出果核，直直打在怀朔脸上，力气很大，白皙的颊上砸出一道红印。

"你！"怀朔虽脾气温和，却也无法容忍被对方这样羞辱。

邑戊看他动怒，仿佛恶作剧得手般开心地大笑道："哟，在这里求人还这么大脾气？你还想不想要东西？"

"我……"怀朔被他提到此处，不禁消了气，低声道，"恐怕，你不会给我……"

邑戊看了看手里的糖葫芦，眼珠转了转，道："冥钱我不稀罕了，你拿别的东西跟我换吧。如果我喜欢了，呵，就考虑给你。你爱换不换，别跟我商量来商量去，我就烦这个，果断点拿东西出来。"

拿东西换么？嗯……其实这样倒是应该的吧。但是现在还有什么东西可以拿来换呢？怀朔只一心想着为璇玑拿

到东西，完全没注意到这本就是不公平的交易。

怀朔想了想，找找身上有没有还带着的东西。突然发现，腰畔系着的文佩仍在。他拿起那块文佩，心里一阵感激。紫英师叔真是细心，这个也没有忘记啊……

握着冰凉的文佩，怀朔沉吟半晌，最终还是一把拽了下来，伸手交给了邑戊。

这本来是自己被选中修仙那日，父亲交给自己随身佩带的东西，在琼华的时候一直不忘随身带着。但是现在，自己已是冥魂之身，既然一入轮回万事皆空，留它又有什么用呢，不如为璇玑图一笑吧……

也算是最后再满足一次璇玑的要求……连自己都不知自己会身在何方，茫茫世界，天各一方，以后又能有谁会哄着她跟着她，帮她买这些，又有谁能这样照顾她了呢……

"哟？这是——"邑戊接过来看了看，瞪大了眼睛惊道，"你……不不不，我认错了。哼，这个……倒还好，马马虎虎。小子，接住！"

邑戊抬手扔过糖葫芦，怀朔伸手接住，想说什么却终究没有开口。邑戊双手捧着文佩，一直盯着看着，不再说话。

"……多谢，告辞。"怀朔瞧他古怪，却不好问什么，拿着糖葫芦走了出去，只想快快回去交给璇玑。

走了几步回头望去，邑戊仍然捧着文佩，一动也不动。

"璇玑。"怀朔走回谷中，忙招呼璇玑过来。

"师兄你好迟呀！人家等了这么久。"璇玑看他拿着糖葫芦过来，脸一红，急忙跑过去夺下来藏在袖袍里，跺脚道，"师兄！怎么这样拿过来……哎呀呀丢死人了……肯定被好多人看见了！"

"是是是，师兄疏忽了。"怀朔无奈。总是拿这个师妹没有办法呢。

璇玑四处望望没有别人，嘻嘻一笑，躲在怀朔身前拿出糖葫芦咬起来。刚咬一口，璇玑小小的眉毛就拧到了一起——"呸呸呸！"璇玑皱起脸，"师兄你哪里弄来的，被骗了啦，这什么呀！"

"哎？味道不对吗……"怀朔吃了一惊，随即又想到了，身处这里，鬼界哪比人世！

"扔掉算了。"璇玑撇撇嘴，气鼓鼓地说道。

"抱歉……"怀朔有些不好意思地笑笑，"我没想到……这样的话，璇玑还是不要吃了。"

璇玑有些不高兴，嘟嘴道："人家好久好久没吃到了啦。掌门又不让派里卖这个。"

怀朔从她手中接过糖葫芦，看了看，终究不忍心扔掉。

璇玑往里走去打算回刚才的地方，走了几步，忽然扭头道："不过……谢谢你啦，师兄！"

"哎？"怀朔稍稍吃了一惊。璇玑很久没对自己说过"谢谢"这类的话了。在他们二人心中，这些事情都早已被认定为理所当然。

"对了，这样丢人的事情师兄可不要给别人知道了……不然我要被笑死了的！"璇玑不忘上次怀朔漏嘴让菱纱他们知道的事，连忙仔细叮嘱。

他们都没注意过，"丢人"这样的"秘密事情"，璇玑总是非常依赖怀朔，而不是别人，而不是紫英。也许在师兄面前，自己从来没有什么要隐瞒的事，只有在师兄面前，自己是真真正正的璇玑。想笑的时候便笑，要哭的时候便哭，即使犯了什么错，也有师兄袒护，即使做错了事，师兄也绝对不会怪罪责罚啊。

"想什么呢，师妹已经走远了哦，不过去照顾着吗？"天青呵呵一笑，拍了拍在原地发愣的怀朔的肩，"对了，我还不知道你的名字？"

"在下怀朔。"怀朔回过神来，忙道，"是，多谢前辈提醒！我得赶快去找她——"

"她知道的，这里是鬼界。"

淡淡的一句话，却把怀朔定在地上，不知所措起来。

怀朔急忙问道："前辈您——你说什么？！"

"明明听见了，何必再问呢。"天青抱臂而立，神色不变，"我说，她知道这里是鬼界，知道自己其实已经死了。喂，而且，也不会不知道的吧。"

"可是……"怀朔脑海里一片空白，"我当时骗她说……升仙的事，她没有否定呀……"

本来还想，如果一直能这样骗着她就好了，至少这最后两天让她快快乐乐的过，然后安心去转世，什么都不想的迎接新的一生……

原来她早已什么都明白，却是因为不想让我担心而故意不说……所以才对我说"谢谢"的吗！

"刚才她是故意要支走你，好向我打听消息。抱歉，这种事情不可能瞒住她。把握好吧，至少在这最后两天。"天青是瞧着怀朔的，但是却不是看他，目光仿佛穿透了他，看到了更远更远的地方，"我原以为这小姑娘只是活泼有趣，没想到她竟然是这般懂事啊。"

"还有明天一天……然后就要……"怀朔低头。这是没有办法，永远无法改变的事实……那么在那最后一天，自己……

"如果到现在了还不去珍惜……一定会后悔的。"天青喃喃道，"非常非常后悔，就像我一样，永远都无法释怀。"

鬼界里是看不到昼夜交错的，只有一片乌青的天。但是在这谷中却有计时用具，提醒着、也劝着停留的游魂快去入下一个轮回。不过幸亏没有夜幕也不需休息，不然自己该怎样才能度过那样的漫漫长夜呢……

原来已经到了第二天。

"师兄，怎么啦，怎么这么没精神……"璇玑奇怪地瞧着一脸倦容的怀朔，挥了挥手喊道，"喂，师兄呀——"

"没有。"怀朔笑得有些虚弱，"我……"

"咦？"璇玑突然看到他腰间悬着的空丝绳，拉起来问道，"师兄，那块青色的文佩呢？你一直当宝贝带着的。"

怀朔没想到她居然记得，连忙道："这个？可能是……掉在什么地方了……吧。"

"师兄真是的。"璇玑埋怨他，"这个也能弄丢。这不是很珍贵的家传的东西吗，怎么能这么不小心呀，随随便便的。"

"好吧，好吧，都是我不对。"

"对了师兄，现在掌门他们都不在，嘿嘿……"璇玑轻声对他说道，"来玩吧！唔，那个叫什么……菱纱教我的，躲猫猫？"

怀朔从小管教甚严，并不知道该如何去玩。只是那日在剑舞坪听菱纱说了两句，璇玑就一直很好奇。"好好好，怎样都是你说了算。"

"那么……师兄你就在这附近找个地方藏起来，我一会就去找。找到了就算你输。开始啦！"璇玑开心的跑到一旁，闭上眼睛喊道，"师兄快躲起来哦！不过也不许让

我找不到，嘻嘻……"

藏起来……吗？

附近倒是有很多地方可以藏……但是怀朔自小没玩过这些，想了想，走进一处阴影。

"我开始找啦——"璇玑睁开眼睛，嘻嘻笑着跑开去找怀朔。

石头左右……没有。

草丛里……没有。

台阶下……也没有。

璇玑累的喘了喘气，可是还是找不到怀朔。

谷里就这么大，怎么会呢……为什么就是找不到呢……怎么办！

璇玑看到天青，知道他和怀朔认识，忙跑过去问："你看到我师兄了吗，我怎么总也找不到他呀！"

天青一惊："找不到？怎么会，那小子不是会乱跑的人。"

他也没注意么……果然！除了自己没有人会留意师兄的！璇玑气喘吁吁地坐在石头上。怎么办……如果一直找不到，师兄也一直不出来……那，那……今天可是最后一日了呀！

等等！最后……一日？

师兄……难道被不讲理的鬼差强行带去转世了吗？！就这样再也见不到了吗？！

"师兄——！你出来呀——"璇玑放声大喊怀朔，夹着哭声，"我不玩了，不玩了！师兄你快出来呀——"

都是我的错，都是我的错！不该让他去藏！

如果就这样分离，永远见不到永远记不起，我，我一定恨死自己的——

"师兄你在哪里呀——！"璇玑嘶声喊着，声音在空旷的谷里一层层回响，"师兄！师兄！"

璇玑四下奔开去找，直到累得再也走不动了为止。空空荡荡的谷里完全没有任何生气，有的只是令人窒息的死寂和空旷。只有地面，只有天空和自己，仿佛什么都看不见，什么也听不到，连平日熟悉的心跳声也化作了安静，什么都只是一片空虚。

璇玑有些害怕，恐惧和孤独一点点涌上来，渗入每滴血液，最后浸透了全身。

她抬头望向四周，试图看到那个人熟悉的蓝白色衣衫。突然，远远有棵高大的树后，模模糊糊有一个影子！

璇玑仔细去瞧，心中越来越高兴——那样的轮廓，那样的姿势、身形！绝对、自己是绝对不会认错的！

她按出胸口长长喘出一口气，提起劲儿来朝那人奔去，使劲抱住了他！

"师兄！"璇玑在他怀里放声大哭。在他面前永远没有什么需要掩饰，没有丢人，没有礼法，什么都不用考虑，就算任性也好，胡闹也罢，他，他是永远不会责怪自己的！

"啊……璇玑……？"怀朔吓了一跳，低头看扑入自己怀中大哭的璇玑，呆住了不知道如何是好。

双手停在半空中，怀朔仍然无法像她一样。

哭泣的璇玑，明明应该拥抱她的啊……

"怎么了，璇玑？"怀朔试探着小心的问她，生怕她越发哭泣起来。

"师兄你去哪里了啦？"璇玑昂起头满脸生气地朝他喊道，"我怎么总也找不到！你也不会来找我！！"

"对不起，对不起。"怀朔一笑。原来是这样的事么？不过……璇玑为什么会哭呢……以前就算生气伤心，甚至闯祸了被掌门责罚，她也从不哭的呀，"是师兄的不是，师兄给你赔礼了……"

"我，我还以为你，你你……"璇玑忽然压低声音，"你……真的……离开我了……"

"什么？"怀朔没有听见，问她。

"……我不告诉你啦！"璇玑推开他跑到一旁，气鼓鼓的说，"我



才不管你！我，我——我不要理你了！”

怀朔不知道是怎么了，连忙走到她身边又是安慰又是道歉。

……我是怕，师兄真的这么离开了，再也见不到。

甚至……好多话都还没说过……

可是就要分开了，怎么办啊，师兄——你还要在我身边才行！

怎么办啊！

璇玑想告诉他，问他，但是不会说出口。而怀朔，也只会一个人在树影里暗自伤心，更不会说这些出来的。当他一个人站在树下万般盼望那个娇小身影出现时，眼睛里深不见底的忧愁璇玑是不会看见的，脸上难以掩盖的寂寞璇玑更不会看见啊。

站在树下出神的怀朔仿佛被隔开到另一个世界，他怔怔地直立着，完全没有听见外界的声音。恍惚中，他似是看见谷里下起了片片雪花，很短时间里就积了起来。白裙的少女在纷飞的白雪中开心地笑着，又踮起脚努力伸长胳膊招呼自己，清脆的声音大声唤着自己的名字。

“……师兄。”璇玑突然开口叫他，声音有点颤抖。怀朔到她面前，温柔地问她何事。

“明天……不，没事。”璇玑又别过头去，不再说话。

怀朔觉得奇怪，刚要仔细询问，璇玑猛地烦躁地吼道：“我说了没事啦！”

【转】

“对、对不起。”怀朔低头道歉，默默走到谷口去。算算时间，心里不是滋味，犹豫了一下还是向壬癸在的地方走过去。

“是你？”壬癸抽抽鼻子，“唔，时间快到了？好好准备准备吧。”

“我……我想请问一下……”怀朔顿了顿，似是下了什么决心，“转世后……以前的记忆会保留下来吗？”

壬癸像是吃了一惊，站定看着他，迟疑道：“呃，是有这个可能。”

“那么，转世后，也可以找到想要寻找的人吗？”

“……小子。”壬癸低声道，“想听我说个故事吗？”

怀朔深深一揖：“非常乐意。”

“有个散仙……是位山神，喜欢上了一个人类的姑娘。他们深深相爱，但是人终会老会死，那个散仙只能陪她短短几十年。

“但是那姑娘不死心，一次一次，转世后想要到他的身边。

“……这样反复纠缠了六世……一次是花、一次是石……这一世，她终于转世为人，却不料是个痴儿……

“散仙并不知情，看这痴儿可怜而收养她，从此她成为了他的女儿……他永远也不会知道，这痴儿就是他的恋人啊……”

怀朔听到这些，心里隐隐作痛。如果……如果换作是自己，也会如此吗？就算一直只是花草树石也不会放弃……只希望能看着对方吗？

“但是对方是散仙，寿命远比人类长久。你和你的师妹可都是普通人，一经转世，便是两个人。也许一辈子碰不到面，记得——反而受煎熬之苦。或者，你们两个都转世做了不会说话不能移动的树石，相隔万里，永不相见……”壬癸说着说着，也慢慢低了声音。他见过太多的悲苦离别，但他不能伤感不能落泪——他已没有这些了啊……

“永不相见——永不相见——”怀朔脑海里乱成一团，璇玑的影子不时闪现。她的一颦一笑是那么清晰，似乎还能听见她清脆地叫着：“师兄！师兄呀！”

“……是，您说的对……”怀朔苦涩一笑，“是我太任性了。抱歉，打扰您了。”

既然如此，何必让璇玑记得这些！

璇玑，璇玑的心里也是只有紫英师叔的吧……让她记得这些痛苦干什么……怀朔啊怀朔，你真是一心只为自己的自私之人！明明只是自己放不下她而已，为何要牵连她下一世！

那么……就让她在下一个轮回里，过她自己的生活吧，以前的事情，只会成为负担累赘……过开开心心的、自己的生活吧。忘掉琼华派，做最单纯的人，过最平凡的生活；忘记这些教导，再不修仙；也忘记——忘记我这个师兄……

但是……璇玑忘掉自己容易，自己又该怎样才能甘心忘掉璇玑！忘记这几年来的点点滴滴和她的喜怒哀乐，忘记共同走过的每片树林，每条小路，每座山川？！

“不……如果可以，明天请让我保存记忆。”怀朔语气坚定，“请只让我一个人记得。请……一定。”

壬癸似是叹了口气：“好。应该是可以，但是有代价。”

“无论如何。多谢。”怀朔又行一礼，迈步走回谷中。

无论如何，自己不愿忘记璇玑。对自己来说的话，再多煎熬苦痛算什么，只是不要忘记她——不要忘记这些一起的日子，就够了。

抱歉，璇玑，替你做了决定。

……就让我，任性一次吧。

谷里的时计指示着已经到了第二天。对怀朔和璇玑来说，这是此世的最后几个时辰了。

不知道当一个人最后跟自己的世界告别时，究竟是什么样的心情呢。

看着谷口处鬼差走动，怀朔知道马上就是入轮回的时刻了。他只是一动不动看着身旁和天青打趣的璇玑，心里异常的平静。

怀朔本来就不是一个容易激动的人，现在，他更是比一生中任何时候都要平静。

璇玑像是什么也不知道似的，依旧嘻嘻笑着跟天青讲着趣事。

怀朔起身望了望谷外，打算去问问具体时辰。

“哎，师兄你去哪里？”璇玑突然拉住他的衣袖问。

怀朔本以为她不会在意，没想到她居然察觉到他一丝一毫的动作。她其实看着自己的吗？

“我出去看看。”怀朔答道，“可能是升仙的时候了……”说到这里，他才想起璇玑其实都已知晓，呆呆地不知该怎么说才好。

“哦，我也去……”璇玑追过来，笑道，“我怕师兄又走丢了，我可不要去找你哦。”

“啊——不不不，不用的！”怀朔连忙摆手拒绝，急道，“只是去看看而已……璇玑你在这里就好，云前辈——”他侧过头向天青求援，神色无比慌张。

天青哈哈一笑，道："没关系没关系，小姑娘舍不得你走嘛，啊哈哈……"

"云、云前辈！"怀朔雪白秀气的脸瞬间涨得满脸通红，急急忙忙往外走去，不敢去瞧璇玑。

璇玑看他走远了，才仰起脸来道："云前辈，刚才说的璇玑都懂。那么……只要那样做就可以的吗？可不敢出错哦！"

"丫头居然不相信我？"天青一脸坏笑，假装生气的扭脸一旁，不再说话，等着她来追问。

出乎意料地，一向追着别人问这问那的璇玑沉默了下来，看着怀朔离开的地方，不由自主地捏起衣角，眼睛里满是担忧。天青觉得没趣，慢慢道："是啊，这个方法就是这样——"

"我知道了。"璇玑修长的手指抓住自己细弱的手腕。手有些颤抖，但是声音却坚定无比。天青目光从她身上移开，望着鬼界始终阴沉的上空，长长地叹了一口气。

有些事情，难道真是上天注定，无论怎样努力去更改，还是相同的结果么……

轮回井。

鬼差们带着怀朔和璇玑来到轮回井边，指示他们入下一个轮回，重新转世。

璇玑本来一直垂着头，这时悄悄抬起头看了看怀朔，双手紧紧握在一起，似乎攥着什么东西。

怀朔也看向她，微笑着轻声说道："璇玑，快去吧。"

"……"璇玑又使劲低下头，顿了顿，用力摇头。

"璇玑。"怀朔走过去靠近她，想了想，伸手摸了摸她的小脑袋，柔声道，"怎么了呢？"

璇玑仍是低头，小声问道："师兄，你难过吗？"

怎么会不难过呢……从此、从此璇玑就再也不会记得"怀朔"此人了，永不相见永不相见永不相见——！

"没事的，快去吧。"怀朔轻轻拍了拍她，走到一旁。他只是害怕璇玑抬头看他，他怕自己的表情不由得控制，而让她看见他……对她从未有过的伤心表情。

"我是问你，你不难过——你不难过吗？"璇玑突然抬头冲他大喊起来，吓了怀朔一跳。

"你不难过是不是！？师兄你盼着我早点走是不是？"原来璇玑一直不愿抬头，是因为她的眼中，不知何时已溢满了眼泪啊，"师兄，你——你不许离开我……我不许，你要、你必须答应！"

"璇玑……"怀朔惊在原地，看着璇玑哭喊着跑过来扯住他，却不知道该如何是好。璇玑伸手抹掉满脸的泪，深深垂下头去，夹着眼泪的声音久久在怀朔耳边响着：

"师兄离开的话——又有谁会照顾我！谁会陪着我！谁！谁……谁会懂我呢……"

"你答应我的事情，好多都没有做到！"

"我不许师兄离开！师兄……一定会答应的吧？师兄从来没有拒绝过璇玑的！师兄才不会拒绝，是吧是吧？"

"我——我讨厌师兄了！我不要理你了！"

内心深处某种东西似乎被狠狠地触动了，怀朔不再犹豫，走过去紧紧环抱住璇玑瘦弱的身体，低声道："不要这样说。"

璇玑昂起头，泪水仍然不住流下："师兄答应的吗？璇玑只再求师兄这一次，以后再也不任性了再也不让师兄为难了……"

"我……我……"怀朔怎样才能答应呢！明明知道是不可能的事，可是，这是璇玑求自己的啊。

他确实永远不懂得该如何回绝璇玑的要求，即使那是再无理再荒诞的事情，他也会拼了命去做。但是，这次……他该怎样回答才好呢，她，她在哭啊……

"算了。"璇玑猛地推开他，"反正，师兄根本不喜欢璇玑。答应了也是骗人。"

怀朔一惊，急道："璇玑！我——"

"你什么……？"璇玑心里一紧，等着他的答复。只要他说出口，就——

怀朔别过头去，低声道："不……什么也没有。璇玑，快去吧。"他本来就根本无法说出口"我喜欢璇玑"这样的话。从小受的教养和琼华的规矩在提醒着他，况且……璇玑就要去新的一世，何必记得这些琐事徒增烦恼呢。

"……好。我知道了。"璇玑的心似乎瞬间被冰封。什么也没有……师兄说，什么也没有吗……原来，一切一切都是自己一厢情愿啊……

"师兄保重。"璇玑走到井口，手中的东西仍然紧紧攥着，淡淡说道，"师兄，再见了。"

再见了。

再努力装作平静，她的声音还是颤抖的紧。轮回井……这一世的什么东西，都要完全被抹去了。

紫英师叔、掌门、菱纱他们、师姐们、所有时光里的回忆、各种乱七八糟的经历，还有——还有师兄……全部都要消失不见了吗。

"璇玑，你可知道，怀朔他已经死了！就是被你这些所谓的同门杀了——！"冷峻而带着愤怒的声音，是自己追逐了一辈子也未追上的师叔。

"璇玑，以后你便和怀朔一起，专心修炼，切勿心躁。"一直教导领导着大家的掌门，曾经放心地说道。

"啊呀，小妹妹和她的师兄感情很好呢。"菱纱——说这句话的时候，自己曾经气得跳脚。

走到井口，璇玑不再回头去看怀朔。这次，真的是永远的再见了。

刚迈出一步，突然听见后面一声大喊——

"璇玑！璇玑！"

是师兄！这个声音，绝不会认错的——可是，师兄是第一次这样大声的说话呢。

"璇玑！——"怀朔并不知道要说什么，只是不由自主的要叫住她，要她停下！"我答应，我永远不会忘记璇玑——不管多少世！绝对！师兄从不骗璇玑——从来不！"

怀朔自己都对自己说出的话感到不可思议，但是这些话确实被璇玑一句不落的听到了！

"嘻，师兄，你几辈子都输给我了。永远翻不了身……"璇玑破涕而笑，转身走了过来，"璇玑最后给师兄一个东西……不给别人看哦。"

璇玑走到他身前，距离贴得非常近，几乎紧挨在一起。

她伸开那只手凑到怀朔面前，偏过头努力挡住鬼差们的视线。白嫩的手掌里是一对用红色丝线缠着的黑色小铃。

"这个是……"怀朔瞧那铃铛奇怪。平常卖的倒是有，但是没有这样颜色的，更不用说那上面刻着的奇异而繁复的花纹。

"嘘！——小声点呀。"璇玑捶了他一下，拿起一只铃铛系在自己手腕上，另一只塞给怀朔，认真地说道，

"师兄你一直握着这个，握好千万别松手知道吗？"

"喂喂！"一旁的鬼差急忙怒吼着催促他们。"知道了知道了！就你罗嗦个没完……"璇玑朝他撇撇嘴，又对怀朔小声道："师兄，这是璇玑最后一次拜托你了。千万不许不听话哦。"

怀朔无奈地笑了笑，接过铃铛，答道："好，都依你。"

璇玑一步步走向轮回井。手腕深深藏在衣袖里，那串铃铛似乎是不会鸣响的。怀朔没有再拦住她，只是在后面看着她瘦弱的背影，一点点变小——变小成一个黑点——消失在轮回井边。

璇玑没有再回头，没有像刚才那样撒娇般的再留住怀朔。

但是，她在路上走的时候，隔着衣袖轻轻捏了捏手腕上的铃铛，忍不住偷偷笑了起来。

嘻，师兄，你就是几辈子都输给我了哦，逃也逃不掉。还有一些话没有来得及说出口……不急，就等一下下就统统告诉他。

怀朔看着她一点一点消失的身影，心里越来越静。

"璇玑，愿你来世，做最平凡的女孩子，再不修仙。"怀朔微微弯起了嘴角，因为刚才激动的言语而有些涨红的秀气脸庞越发迷人，"能在山间有一座小房子，门前有小溪……啊，就像是我的家乡那样的地方……然后，每天都快快活活……"

"愿我……永远守护着璇玑，生生世世，不离不弃。"怀朔就那样温柔地笑着，冲壬癸点了点头，往轮回井中走去，再也没有悲伤的表情。

是树、或是石？永世痛苦？那有什么呢，能看见她，就已足够。

"站住！"

突然从鬼差们身后传来一声震天动地的大吼！向后猛地转头去看，那竟然是——衣衫破烂不堪，气喘吁吁，紧握着一枚青色文佩的野鬼邑戊！

"你站住。放逐渊的游鬼！好大胆子！"鬼差们认得是以蛮不讲理著称的邑戊，挺起叉戟逼他回去。

"……老子一辈子没求过谁，但是，现在当老子求你们了，让老子——让我跟那小子说两句话——我马上就会走……求……求你们了！"邑戊似乎是费了很大力气才来到这里。他摇晃了两下，再也无法站定摔倒在地上。

"邑戊先生！"怀朔连忙过去扶他。鬼差们没有办法，稍稍后退了两步，打算等他说完话再把他狠狠赶回放逐渊。

"我问你！你——你这佩……咳咳咳！"邑戊努力喘了两口气，抓住怀朔的手急急问道，"究竟是如何来的！说！"

怀朔一惊，他不知道邑戊此言何意，便照实答道："乃是家父所赠。"

"父亲？！你——你母亲是……"

"你是谁？！"这个蛮横无理的野鬼孤魂口里吐出的，确确实实是怀朔母亲的名字！

邑戊虚弱地笑了笑，拉过他的手掰开，想将那佩放入他的掌心。突然看到他手中的丝线铃铛，邑戊也吃了一惊，无力的说道："锁魂铃……你，你小子原来和我一样……是要……去放逐渊永世为鬼么……"

去放逐渊——永世为鬼！？

"你说什么？！"怀朔像是被雷所击，一把扯住邑戊，"什么为鬼！？"

邑戊咳了一下，拽开他的手，轻笑道："呵，你小子不知道？这锁魂铃需一对一对使用，同时带着它，就算入了轮回井，也会直接去往放逐渊，带着这一世的一切做一个永世的游鬼……永远不得再入轮回！

"我就是……当时明明和你娘约好了的，一起带着它去放逐渊，永远在一起，呵……呵！她还是忍受不了而使了诈，留我一个人等到如今……等……等到……"

璇玑！

原来如此！你要我千万留着这铃，是为了一起去……做孤魂野鬼！后面的话，怀朔完全没有听到了。他只不敢相信自己的耳朵，定定看着邑



戊，又看看手中那忽然变得无比沉重的铃铛，久久说不出话来。

“嘻，这样就还和师兄在一起了吧？”

璇玑似乎突然出现在眼前，翘着小脚笑着对他喊。

“师兄……师兄呀……！”

所以才那么安宁那么开心么！璇玑啊璇玑，你可知道，我舍弃了一切，只愿你好好活在这世上，可是——你为什么不告诉师兄！为什么擅自替师兄做决定！

“嘿嘿，师兄不也是强迫我把记忆忘掉么？”脑海中假想的声音再次响起，清脆如银铃被风刮动。

“必须一对对的使用？那么就是说……只有一只的话，是起不了作用的吧。”怀朔看向邑戊，居然笑了起来，“我把它扔掉的话，璇玑……不，另一个人，还是会平安转世去吧？”

邑戊没有回答，怀朔却知道了答案。

“小子……这个还给你。”邑戊把文佩紧紧塞给他，声音难掩颤抖，“你投胎后，若是有缘再见到她……就……把这个再给她。”

“我会的。”怀朔应允，“一定。”

邑戊变得像小孩子似的吃吃笑了起来，一把推开身后的鬼差们，一路笑着往放逐渊奔回去。

邑戊先生……要等的是娘亲啊。怀朔握起文佩。完全没有温度、冰冷的玉石，为何会让他觉得有些温暖呢。那么，娘亲，请您保佑我，保佑我做的一切，都是对的。

怀朔一把扔掉了锁魂铃，抱紧文佩跳入了轮回井。

抱歉啊……璇玑。师兄真是个自私的人，最终还是选择按自己的意愿行动了呢……

要我毁掉璇玑的世世幸福，我做不到。

师兄果然是一个无能的人呢。就像那一次虚凉师兄斥责我的话一样，是琼华派百年来……最无能无用之人吧？

呵呵，你听到的话，一定又会骂我了。

离开了“怀朔”，你还会认识更多人，拥有更多美好温暖的经历。那么，何必记得怀朔呢。

璇玑，你总是一直去追紫英师叔，而我总是去在努力追着要照顾你。

以后，还愿意让我一直照顾你吗？是是是，我知道你已经不是小孩子了……但是，我似乎总是记不住呢。

真的对不起，璇玑。对不起。

【合】

“嘻嘻……你怎么总是跟着我啊？”白衣的小女孩坐在溪边的石头上，凉凉的水浸着双脚，她开心的不行，翘起脚来打着水花。

这是山腰间的农家，只有一间草屋。屋外有清溪流过，沿溪是一带碧色。

小女孩是这家里的女儿，整日与溪水为伴，却玩得自得其乐。

说也奇怪，明明是草长莺飞的春天，却突然下起了成片成片的雪花。但是一点也不冷，仍旧是融融暖日。

也许，不是雪。

前几天，溪水中她救下一只狗儿，从此那狗儿竟天天跟随着女孩子。她只要一动一走，狗儿即使在熟睡中也会马上醒来，追着她，半步也不离。更不可思议的是，小狗脖子上居然挂着一块青色的文佩。

“小狗小狗，你要是会说话该多好。”女孩笑着拍着水，“可惜你只是只小狗。”女孩子抬头望了望漫天飞舞的白色，抱起膝盖看得出神。

三月里，天涯飞白雪。

狗儿呜呜哀叫了一声，蹲坐在女孩旁边，竟似是在伴着她一起看雪。

“啊，我错了啦……”女孩回过神来，扭头点了点小狗的鼻子，开心的笑容一直挂在脸上，“不该那样说！我给你赔礼了，都是我不对……啊啊，不要生气哦！”

十年、百年……或是十世、百世……在那个儒雅清朗的少年眼里，其实都只有一瞬间那样短暂。岁月流转，时光飞逝，千百年都会化作一瞬的永恒。少年笑的温和而平静。

“璇玑，愿你来世，做最平凡的女孩子。

“能在山间，有一座小房子，门前有小溪，每天都快快活活。

“愿怀朔能永远守护着璇玑，生生世世，不离不弃。”[全文完] P

作者后记

曾经有三个女孩，用各自最喜爱的颜色相组合，共同拥有着一个名字。她们，甚至后来还有其他的朋友，都一起隐藏在这个名字之后，觉得既开心，又安心。

写这篇文章的她和别的女孩子一样，有些爱哭，但更爱笑；她又不太像个女孩子，爱看武侠，爱打游戏，有点懒，有点讨厌逛街，不到万不得已几乎不会踏进商场的大门。

喜欢的东西，有太多太多，谈起它们会激动地停不下来。干什么事情都很容易冲动而不考虑以后，可惜“三分钟热度”也是频频出现的情况。

就是这样一个缺点常常比优点多的人，偶尔想下笔写些什么，又总是对自己那不成熟的文字不满而半途而废。总是不满意，不满意。她用很慢的速度，很长的时间，怯怯捧出一个个故事渴望与你分享，又害怕与你分享。

通过文字的相遇是不是更真实的相遇呢？

她能够在这里与你相识，紧张之余又高兴得不得了。在这篇文章对面的你——不论你是抽了抽鼻子不屑地翻过了这几页，还是与她一样为漫天飞雪中的怀朔璇玑感动不已——她都希望能用幼稚的文章多多少少给你带去一丝温暖，带去一些前进的勇气。

她正和最好的同伴兰兰一路义无反顾地走着，希望你和她们都能在自己选择的路上走得远一些，再远一些。

读者来信

游戏三兄弟

■辽宁 森杰

小白：新的一年来到喽，去年大家一定玩了不少游戏吧，不管是销量好到让人惊愕的《使命召唤——现代战争2》，还是挥动各类近战武器猛劈狠砍的《求生之路2》，要么是体育游戏的代表作《实况足球2010》《NBA2K10》等等，它们都给玩家们带来了许许多多的欢乐。说起欢乐，相信大家都会赞同网络游戏才是真正的“欢乐NO.1”，为什么呢？还不是因为那些无厘头的玩家们么……

玩了这么多年游戏，尽管一边咒骂网游的游戏性和画面太差，但还得承认我从中得到了许多快乐，尤其是这些年里认识的那些玩网游的家伙们，他们才是真正的精华所在啊。不过说实话，虽然他们的行为古怪有趣，但我并不认为那是健康的游戏心态，大家就拿他们当反面教材吧。

此三人是我高中时的同年级同学，由于经常在网吧与他们三个遇到（在学校遇到的时候很少），所以时不时地说几句话，也慢慢混熟了。随着对他们的逐渐了解，发现他们三个不仅外表有趣，更有一颗娱乐的心，而在他们玩网游的那段日子里，凡是认识他们的同学都会主动戒掉网游，要么玩玩单机，要么干脆去好好读书不玩游戏了。不为别的，单单因为他们实在是太强大了，强到“无厘头+逆天”的地步，如果谁身边有这样的人，一定会失去玩网游的信心——你不可能超过玩得这样凶猛的玩家。

三人中的老大叫“大民”，如果只看他的脸部，你一定会为那威猛的五官组合所震慑，现在回想起他的面孔，我脑子里还漂浮着“猛张飞”“黑旋风”这样的人物……可惜大民这孩子没能长得一副好身体，空有一张杀气腾腾的脸，身高不足160cm的他目测起来也就80斤重，加上经常熬夜上网，黑黄的面色让人不由得担心他的身体状况。尽管外貌不济，但这位大哥却拥有异乎寻常的网游天赋（熬夜练级），是这三人中游戏功力最拿得出手的。

二哥的小名叫“二柱子”，与他在三人中的排名正好相符，也许被这奇怪的小名拖累，二柱子长得真如一根细长的柱子，很多同学在做了化学实验后，给他起了个形象的外号——试管，不过二柱子同学的性格特别好，所以并不生气，网游中的ID也叫“试管”。他还打得一手不错的篮球，运动天赋不错，细长的胳膊舞动起来颇有些NBA过气球星“AK47”（基里连科）的感觉。但二柱子的神色间总是透着一丝忧虑，是个忧郁男，后来我知道，那是他在为网游中人物的未来发展而愁苦，足见他也是一个心思缜密、有责任心的男子。

排行老三的三弟人送绰号“三胖子”，是个打扮时尚的小胖子。他平时特爱说话，因此上课时经常被老师推荐到走廊里学习，可即便是这样也不能堵上他的嘴，我经常在上课时听见他在和走廊里路过的老师、同学扯一些没用的话，是个挺“神经”的家伙。不过到了玩游戏的时候，他就像被石化了一样，缩在座位里一声不吭，和平时判若两人，并时不时地露出诡异的笑容。不要看这位三弟排行最末，但地位却是团队中最高的，那是因为他不仅能提供小组活动所需的大部分经



有马！有宠物！有壮汉！《奇迹》是个好游戏



在现实中结义还不够，网上也得结义



练级是每个网游玩家的必修课

快评12月中旬刊



很喜欢大软中旬刊的“深度游戏”栏目，内容丰富，涵盖面也很广，对我这种没有时间整天泡在网上关注游戏的人最合适了。这期“Take Two游戏漫谈（二）”很好看，我很喜欢，希望以后可以增多这类文章的比重，配图也很有趣，GTA4里的“自由女神像”非常搞笑。（陕西 郭伟）

这期“在线争锋”栏目中的内容很棒！导致出现《女玩家与“臭流氓”》里讲述的那些现象的原因，其实就像编辑在后面说的那样，是一种可以不受任何惩罚的“发泄”。不过换个角度想想，既然网游中女性玩家那么稀少，众多无聊的男同胞们自然会去找她们了，逗逗趣、排解一下寂寞。（河南 刘俊）

这期的桌游专题很不错，让我了解到了一种全新的娱乐方式，还认识了许多桌游公司。其实不管是“桌游”还是“电游”，都是为了让我们快乐，我十分期待中式桌游百花齐放的那天。另外，“评游析道”中那篇讲欧美RPG误区的文章十分耐看，让我长了不少知识。（天津 郑璇）

小白：2010年1月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！


好装备是怎样练成的？答：石头砸出来的

费，而且有个聪明的大脑，负责在游戏时作各种重要决策，是核心人物。

他们三人比亲兄弟还亲，除了上课外基本都会聚在一起畅谈国家大事和游戏心得，课间在操场上，像我这种业余的玩家经常会努力寻觅他们的身影，在发出“没错！就是他们！”这类的惊呼后迅速围聚在他们周围，探听最新的“高级游戏技术”。那时学校里有不少同学在玩《传奇》，但在游戏里的生存状况普遍恶劣，由于缺乏团队意识，同学们都分散在不同的服务器里，多数人的装备就是一身灰不溜丢的破烂，还经常被其他高等级玩家追砍，爆了一地药水不说还被人家嘲笑无能。

虽然他们三个在传奇里不至于人见人欺，但也无异于无名小辈，与最初称霸全服的设想天差地别。看着人家当上了“沙老大”，能对战盟中的小弟们呼来唤去，心里是说不出的嫉妒和羡慕。我记得在网吧里经常看见“试管”同学弯着腰，双眼贴在显示屏上，操作着他那20多级的小道士，时不时地摇摇头、抚一抚眉心，模样十分惆怅。大哥大民经常对着他吼：“赶紧给我送药来！他俩个PK我呢，你没看见吗！”而三弟的武士号总是站在安全区里一动不动，仿佛轻蔑地俯视着那些跑来跑去的小号们。

在经历了这段艰辛的游戏历程后，胖子三弟表现出了超乎寻常的领导力与预见力，在他本人马上到35级时，大义凛然地带领两位哥哥“急流勇退”了。后来他眯缝着眼睛，语重心长地向我们透露玩后感：“没法玩，玩的牛X的人都特有钱”——这个道理在今天看来依然无比正确。

在同学们一个个伤感地离开《传奇》之时，也是这三兄弟在各班级奔走游说之时，大民呲着牙对我说：“来跟我们一起玩奇迹吧，画面比传奇好N倍，咱们还都在一个服玩，保证你有一番作为！”。那时每天放学我都能看见三胖子迈着矫捷的太空步，一步三晃地冲出校门，为的就是能快些跑到网吧占机器，我猜他心中一定是自信满满的，从他的步伐中我似乎看到了一位十分敬业的战盟大哥，跟着他混一定不会吃亏。一个暑假过后，一向忧郁的“试管”也变得兴奋起来，见到我们时常自豪地说：“地下城的牛房已经被我们三个包了，快来和我们混吧！”（注：‘牛房’是《奇迹》中的一个练级点，小号常去练级的地方）

也许是受他们的影响，包括我在内的很多同学那时玩的网游都是《奇迹》。其实按现在的眼光看，《奇迹》真是个很逊的游戏，早期版本中没有任务系统，玩家出生后所要做的事就是“打怪”，很多玩家到了100多级后依然不知道自己为何而战，是典型的泡菜游戏。更重要的是，此游戏特别依靠装备，即使你的等级很高，如果装备不好甚至可能被装备好的低等级玩家直接秒杀。装备的好坏又由各种石头决定，什么“祝福宝石”“灵魂宝石”“玛雅宝石”“生命宝石”……它们的作用就是提升装备的攻/防数值，或者用来合成一些特定的高级装备。《奇迹》中的装备还有一个特点，就是会随着等级的提高变得发光，+6、+7、+8……等级越高光亮越明显，据说后期版本有竟有+15的装备，合成的概率很低，能发出七彩夺目的光芒。

大家可以看出，这些晶光闪闪的装备还能起到拉风的作用。当你身穿一套亮亮的装备站在安全区时，自然会有好事之人带着羡慕地口吻来问：“哥哥，加几的呀？是加9的吗？”，所以我们那些玩《奇迹》的玩家，最大的梦想就是拥有一套光芒四射的装备，然后再弄个翅膀插着，就算是成功人士了。（注：翅膀好比现在很多网游中的马，可以提升移动速度，增加一些属性等等，但最主要的功能还是拉风）

就在我们这些鼠目寸光的下等玩家为了一块石头打得头破血流时，在三胖子的英明领导下，也在三人齐心协力逃课练级的努力下，兄弟三人的大号均高出我们至少50级。在谈到取得的卓越成就时，三胖子直言不讳地说：“你们都是猪！快练级呀！也不用脑子想想，现在宝石的需求量那么大，‘点’那些没用的垃圾就是猪的行为！你看看我们，打出一个+0的破玩意，卖给你们这种小屁孩就能赚到一个石头，你刷多久才能刷出一个石头？这种破装备以后你也能打出来，石头才是保值的……”然后他打开了仓库，当看到他们仓库中堆满宝石的时候，我惭愧了，并十分懊悔自己曾花了30元人民币冲点卡。同样是玩，看看人家玩的境界！


在那一瞬间，李逵使出了“旋风斩”（某网游技能）

后来事实证明他们的想法是多么有先见之明，随着玩家们等级的提升，人们对装备的需求也越来越高，宝石供不应求。我隐约记得一颗祝福宝石的交易价格约在30元人民币，“卖宝石”是很牛的一件事，宝石爆出时“叮！”的一生脆响更能让包宿刷怪的你精神一振。兄弟三人就这样快快乐乐地玩着《奇迹》，卖着宝石，顺便还能骗骗小号。他们特地弄了个账本，记载团队的花销与收入。我时常能看见黑瘦的大民捧着那个本子，黑红的脸上洋溢着幸福的表情。二柱子也经常发表高论，比如：“网游是个产业”“我要做职业玩家”“单机游戏会被网游彻底淘汰”……

美好的时光总是短暂的，游戏带来的快乐永远是暂时的，但没想到的是，破坏三兄弟一切美好憧憬的不是学校老师的引导，更不是家庭教育的功劳，而是最终毁灭这个游戏的一种程序——外挂。《奇迹》中外挂的能力超强，毫不夸张地说，在外挂的帮助下，练级的人可以休息了。它拥有“自动引怪”“极速打怪”“喝红喝蓝”等等功能，后期的离谱功能还包括“自动骂人”“自动追杀”“见GM自动瞬移逃走”。因此导致的结果十分凄惨，曾经需要苦练数月的等级，人家使用外挂半个月就能搞定，各种宝石、装备、游戏币的价格也因此大跳水，兄弟三人苦心经营的成果在外挂面前微不足道，同学们指着他们的鼻子说：“哈！哈！”大哥的脸色更黑了，二柱子更瘦了，三胖子的眼神也很游离，整日神不守舍。

有人说，当上帝为你打

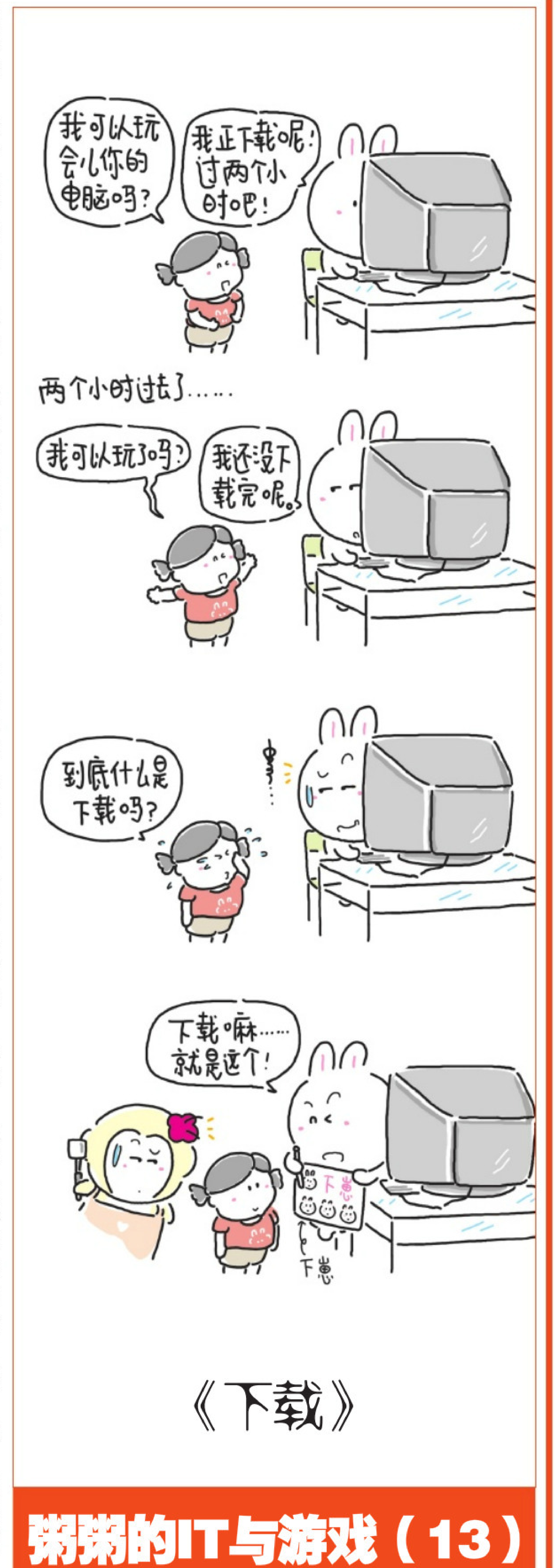
开一扇门时，魔鬼就会为你关上它。三人整天衣衫不整地窝在网吧里，一边麻木地挂上外挂，一边杀杀小号发泄心中怨气，看起来即将离开《奇迹》，回归校园为那倒霉的高考而吃苦。但是这天发生的一件事却又把他们拉回了《奇迹》。这天周末，放学后同学们来到网吧接受继续教育，听到大民仍是口出污言秽语，手舞足蹈地PK小号，突然"腾"的一声，他对面坐的一个大汉站了起来。这大汉乍一眼看就像是大民的加大加肥版，黝黑的脸上仿佛能看见愤怒的火焰，看着他那一股狠劲儿，人人心中都忍不住赞了一句："好畜生！"。当真是李鬼撞见了李逵，大民早吓得腿软了，坐在座位上连跑都忘了。只听那黑脸大汉口中骂着："XXX，你把老子的电源踢掉了知道不！"说着伸出粗大的手掌向大民的头上抓去，我们心中想的都是："大民死后他的装备给谁？"

正当胆小的同学吓得闭上眼，只等大民温暖地鲜血溅到自己脸上时，一个男人的出面避免了大民被"整容"的困境，或许也改变了这哥仨的命运。这个男人就是这家拥有50多台电脑，装修"清新淡雅"，众多家长谈之色变的网吧老板的大少爷，我们亲切地称呼他为"大飞哥"。大飞哥在我们这群高中生里颇有威信，比我们小几岁的初中生对他更是敬仰得很，如果我们这些人把他当作心中的"哥哥"，那些比我们还小、还不懂事的小破孩对他的感觉可以用下面几个称呼概括——"叔叔，舅舅，爸爸"。孩子们敬重大飞哥的理由有千千万：他外型时尚，穿着打扮永远站在时代前沿，今天的很多非主流明明就是剽窃了大飞哥的创意；他为人义气，方圆百里内的小混混都与他称兄道弟，如果你在他网吧里玩游戏，能在某种程度上得到免费的保护；他有事业心，这也是我们最羡慕他的，初中毕业的他在网吧里经过无数日夜的锤炼，不仅外表看起来比同龄人成熟，更重要的是他已经成功地接替了其老爸的工作，是个"年轻有为的大老板"。

大飞哥走上前去，轻描淡写的几句"场面话"就化解了大民的一场血光之灾，在场的所有人都长舒了一口气。他们兄弟三人更是对大飞哥流露出无限的感激敬仰之情，事后还买了一包好烟谢他。其实现在想想，大飞哥并不是真的想帮大民解围，更多的原因是他要保护自己的摇钱树——每天贡献不少网费的大民，和自己的固定财产——电脑。这两样东西哪一个被打坏了，网吧都要少一笔收入。

这事过后，大民、二柱子和三胖子三人便结交上了大飞哥，成了"圈内人"。网吧不再是那个紧紧用来练级的地方，他们有了自己的知心哥哥。大飞哥也没有让他们失望，他带着他们三人"打石头""打Boss""收卓越装"……组建了服务器里最有影响力的战盟。在大飞哥丰富经验的指导下，在他孜孜不倦、手把手的教授下，兄弟三人的网游能力迅速远超同龄人，后来还通过卖装备、卖号、盗号什么的赚了不少钱。三胖子乐了，他常常歪着脖子"呵呵"地笑，他说以后一定会特别有钱，30岁之前能当上银行行长。二柱子乐观了，人家问他最想要什么，他说："一把好刀就足够了。"大民也在网游中摸索出了最大的乐趣，那就是假装女性玩家，在通过"虚拟摄像头"播放一些"美女视频"后，那些无脑的男性玩家又是主动冲点卡，又是主动给装备，真是逍遥快活呀！

后来毕业了，我也与他们失去了联系，据说他们三个成立了自己的"工作室"，通过卖某游戏的金币赚了不少钱，但也失去了当初玩游戏的激情，成了金钱的奴隶。不过大民做"人妖"骗装备的爱好一直保留着，或许你哪天也会在网游中遇见他呢，要知道世界其实是很小的。啊……他那张霸气的脸……P



《下载》

粥粥的IT与游戏（13）

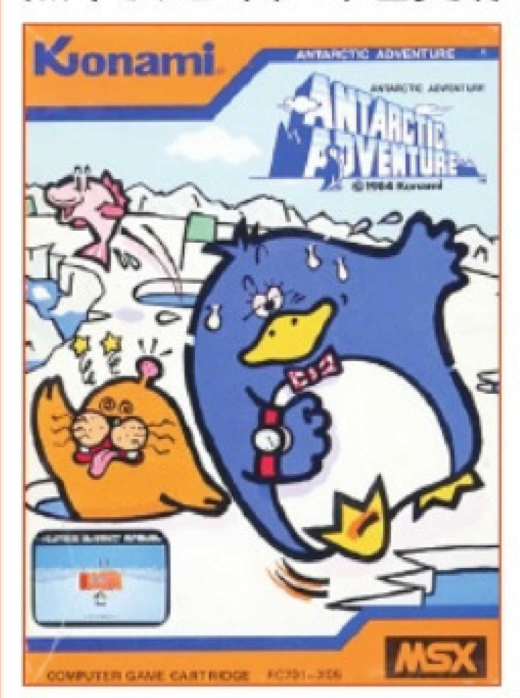
游戏360度冰天雪地

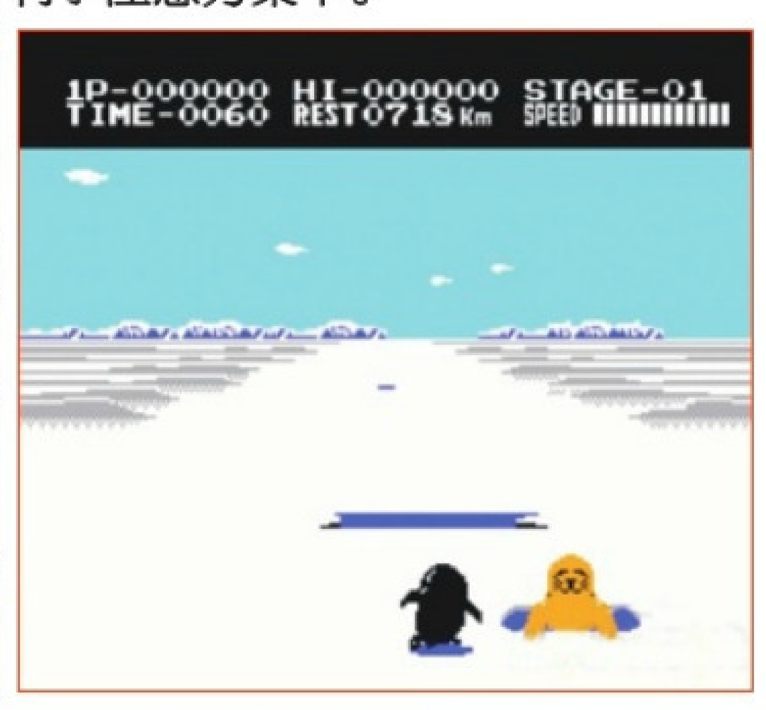
■北京 齐天大宝

在大气污染全球变暖的地球，下雪的日子似乎越来越少，那些可以堆雪人、打雪仗、踩出咯吱咯吱声音的大雪，甚至一个冬天也见不到。原先习以为常的冰天雪地，现在变得弥足珍贵，成了奢侈的愿望。而身处南方的朋友，能享受那银装素裹天寒地冻的机会可能就更少了。这里就搜集一些游戏中的冰天雪地，应着冬天的景，来感受一下那寒冷又别致的滋味。

南极大冒险

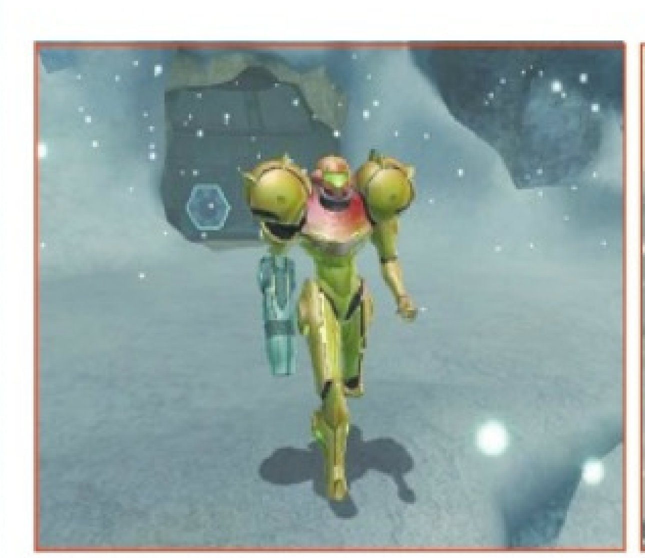
在这款早年间的FC大作中，我们扮演一个在极地考察的企鹅。伴随溜冰圆舞曲的悠扬旋律，我们跳过无数冰洞、躲避探头的海豹，吃着跳出冰面的鲜鱼，一路滑行，为各国考察站升旗。那白茫茫的没有一丝纹理的雪地，虽然单调乏味，却也更有利于注意力集中。





银河战士

这里的冰天雪地，并不是来自于地球，而是一个叫做塔隆IV的星球。这个神奇的星球拥有奇异的生态系统，高度发达的鸟人族以高超的技艺和审美观建造了一个宏大美丽的世界。这个世界色彩丰富，有葱绿的地表、金黄的遗迹、火红的地下、紫色的矿区，当然也少不了银白的冰雪。透过萨姆丝的面罩，看外星纷落的雪花……好想去银河。





动物之森

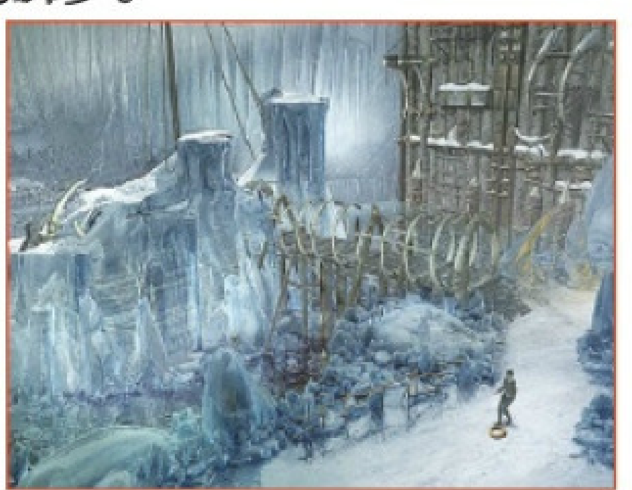
动物之森四季分明，随现实时间轮转。当我们刚刚发觉太阳的远离，游戏中的冬天便悄然而至。强降雪后，村子一片皑皑，这样的景象将持续整个冬天。冬季的动物之森，虽然少了一些虫子和作物，但有了雪，也就有了仅属于这个季节的乐趣。我们出门滚上两个雪球，堆出一个完美雪人，还能收集一些雪人家具。与动物邻居们一起，在看似寒冷的季节，享受生活温暖。





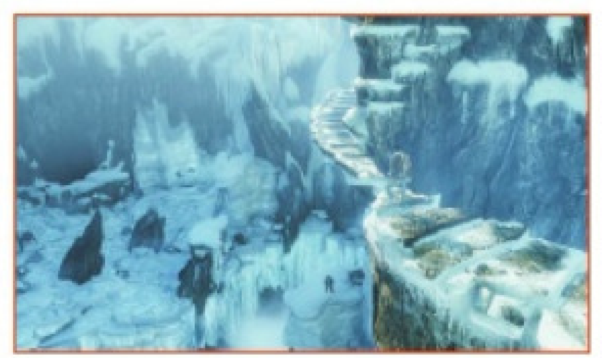
塞伯利亚2

塞伯利亚这片极寒之地，据说位于地图最北。追寻这个神秘地方的猛犸象，是一位老人一生的梦想。我们勇敢机智的女律师凯特，为了帮助实现老人的梦想，一路北上，寻找这片失落之地的猛犸象。我们惊叹冰原上鲸的遗骸，捉弄傻乎乎的企鹅，融化冰下古老的方舟，再多的谜题也阻止不了我们追寻梦想的脚步。

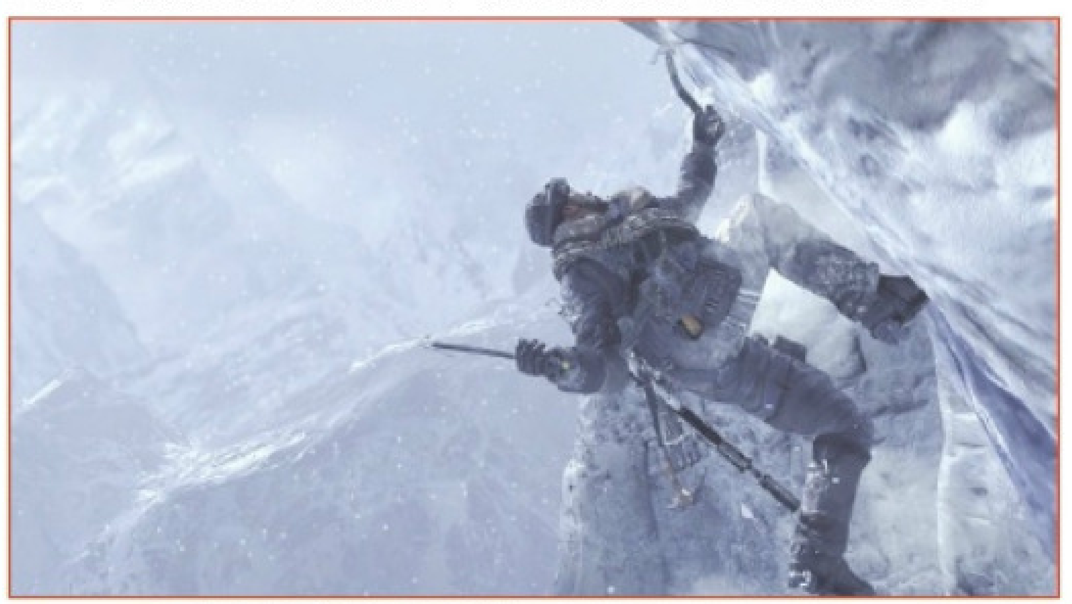
神秘海域2

这里的冰天雪地来自于西藏高原，冰雪掩盖的神秘洞窟，隐藏着马可波罗宝藏的秘密。这个以PS3为载体的冰天雪地有着强悍的画面表现力。雪，不但能覆盖在人物和建筑表面，还会顺着边缘滑下，积雪上的脚印，会被不断落下的雪花重新填满，遇热融化的冰雪，会变为水而滴落。加上光影的折射、反射、漫射，使得这片冰天雪地"超越"真实。

使命召唤——现代战争2

这里是大雪纷飞的俄罗斯，战士们重装上阵，飘落的雪花落在他们唏嘘的胡茬。恶劣的气候使得战争更为残酷，在冒着失足的危险，用雪钩攀爬悬崖后，又要顶着风雪进行突击任务，终于乘着雪上摩托逃亡之际，也还要射杀前来追击的敌人。漫天的大雪阻挡了大部分的视线，除了战斗技巧外，也需要认路能力、抗寒能力和足够的耐心。




指环王Online

中土世界有北高山隘口、红角峰隘口这样暴风雪呼啸的高地，也有福罗切尔这样这片的雪山冰原。福罗切尔居住着罗索斯人，他们住帐篷、乘雪橇，不欢迎外人的打扰。护戒队为了寻找魔戒，踏入着冰天雪地，如何保暖抵御冰冻成为头等大事，除了穿牦牛皮、吃考比目鱼等常规方法外，还要小心那刺骨的河水和高大的冰巨人。



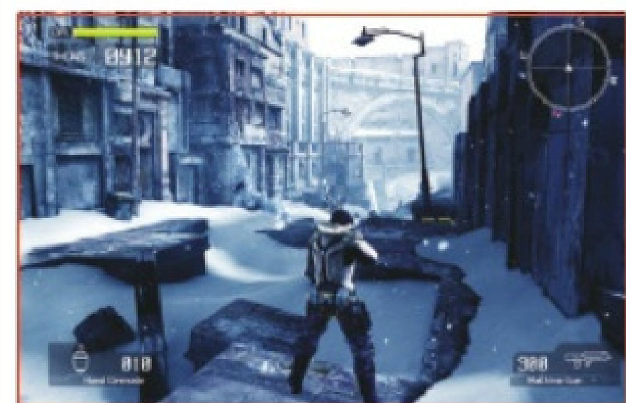

剑侠情缘网络版叁

在大唐的江湖，纯阳派总部便在华山南峰的一片冰天雪地之中。纯阳得道人，选在终年飞雪的山上定居，大概是想离仙界近一点……再近一点！而对于修炼真气的纯阳弟子来说，寒冷根本不是问题，你看他们即便穿着轻衣薄衫，照样在山上行动自如。而老道们那白花花的头发和胡子，除了彰显他们仙风道骨外，一方面也是保护色吧……




失落的星球

失落的星球原本是个终年积雪的星球，人类曾想要移民于这里。在遭遇这个星球原住生物的攻击后，首批移民的人类成为"雪贼"。人类研究对策后再次来到这个冰雪覆盖的星球，与原住民河"雪贼"开战。然而这一切的背后还有更大的阴谋，于是……在《失落的星球2》中，冰雪消融，丛林显现，那个白色星球一去不返。



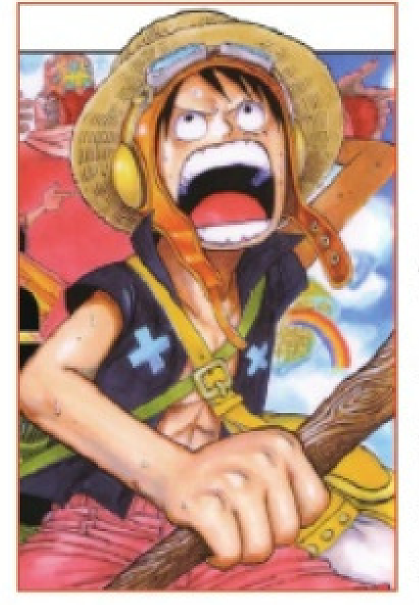

大众影音之欢乐篇

本次欢乐篇的作品，没有太多亮点和新意，大部分都中规中矩平平淡淡。不如趁这个影音低潮期，把有限的精力投入到更欢乐的事业中去吧，比如美食，比如游戏……



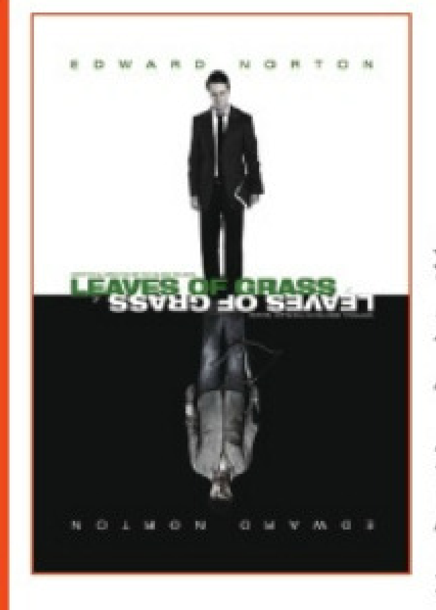
柔软龟
やわらかめ

这部作品并不是TV动画，而是一部手机动画，需付费收看。全篇共26话，每话2分钟，由曾制作过电影吧《空之境界》的Ufotable担任制作。担任《CANAAN》中迦南、《化物语》中神原骏河声优的泽城美雪，在本片中为多名角色配音。剧中主角是一只可爱的黄绿配色小乌龟。当人们在生活中屡屡吐槽不能，郁闷日积月累后变为压力，乌龟将帮助人们清除这一切。



海贼王 强者天下
One Piece: Strong World

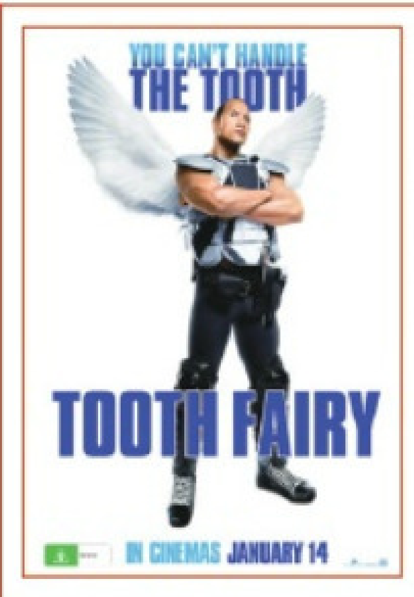
这已是《海贼王》的第10部剧场版，作品回归原创路线，讲述主人公路飞率领海贼团和世界上最强的男人金狮子对决的故事。具有纪念意义的本作，邀来原作尾田总一郎担任制作总指挥，并负责编写剧本，还成为嘉宾配音。日本天团Mr.Children也将为剧场版献上新鲜创作的主题曲。而声优方面除了著名艺人竹中直人及田中真弓、冈村明美等人之外，还有获得北京奥运会游泳项目金牌的运动员北岛康介。如此阵容简直强大到爆，但其实只要有“海贼王”三个字，这些根本不重要……



草叶
Leaves of Grass

这是一部为演员爱德华·诺顿量身打造的影片，让他把所擅长的“分裂”发挥个痛快。《搏击俱乐部》中的他还仅是出演人格分裂，这次干脆更彻底的分成两个人。诺顿在片中扮演一对双胞胎，一个是有板有眼的名校哲学教授，另一个则是吊儿郎当的乡村毒贩。毒贩为了得到教授兄弟的帮助，演出一场被谋杀的戏。教授回老家参加兄弟的葬礼，却被卷入大麻和谋杀之中……本片在多伦多电影节上映后，有影评人称它为“一部有趣的大麻喜剧”。

牙仙
Tooth Fairy

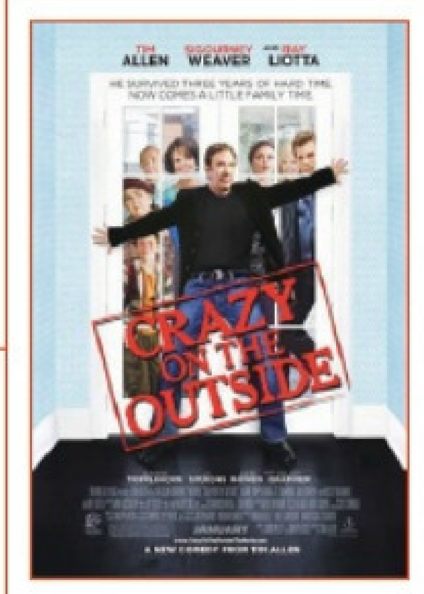


影片立意与美国哄小孩的“牙仙”，如果那些掉了牙的孩子，把掉下牙包好放在枕头下面，就会有“牙仙”趁他们睡着时把牙取走，并留下一些钱。片中巨石强森所扮演的男主角德里克也被称“牙仙”，因为他擅长在曲棍球场上取走对手的牙。直到有一天，德里克因为嘲笑别人接受上天的惩罚，成为真正的“牙仙”公司的临时工，开始了为期一个礼拜的名副其实的“牙仙”生活。背着小仙子白翅膀的大块头“牙仙”，也就带来了一连串搞笑场面。



小红帽2
Hoodwinked 2: Hood Vs. Evil

影片是之前动画电影《小红帽》的续集，这个系列又被称为小红帽后现代版，是经典童话的完全颠覆，从人物设定到故事情节，都现代又有趣。这次推出的续集，延续上集的风格，讲述新的故事。《英雄》中的“拉拉队长”海顿·潘妮蒂尔担任本集小红帽一角的配音，酷爱极限运动的祖母、假装记者的大灰狼、青蛙侦探以及大坏蛋兔子的配音，都由原本人马担任，新角色邪恶女巫的配音则由琼·库萨克完成。



出狱一团糟
Crazy on the Outside

本片由喜剧演员蒂姆·艾伦自导自演，也是他的导演处女作。主人公汤米蹲了3年大狱，刚被刑满释放，被好心的姐姐收留。与家人、朋友、街区和社会都有些脱节的汤米，陷入尴尬的生活境地，也承受着各方各面的考验和压力。一面要重振父亲的事业，一面还要与旧情人重归于好，新生活并不容易，汤米还在努力……

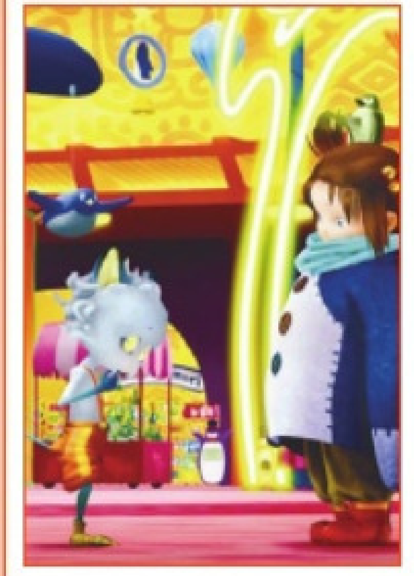


Go East
新裤子

新裤子第六张专辑，是一张新歌加精选。其中只有一首全新歌曲，就是专辑的名字“Go East”。Go East是一首新时代的“红歌”，歌唱以中国为世界重心的“新东方生活”，专辑封面设计也突显了这一主题。后面的“老歌”部分，没有一首是单纯从老专辑上搬过来的。“野人也有爱”“Bye-bye Disco”等曲子被新裤子重新混音。“爱带我回家”“我不想失去你”等则被新裤子摩登天空的“同门”全新演绎。

大众影音之温情篇

新的一年开始，还是那些老调的温情。一月是个影音相对惨淡的月份，既为圣诞后的休整，也是新一年的蓄力。人的情感也当有调整期吧，有起有伏才是完整的。



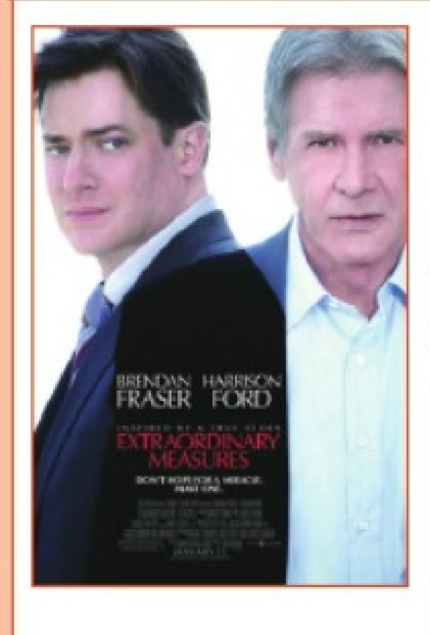
午夜企鹅
Yonayona pengin

这部号称日、法、泰三国合作的动画电影，导演是曾执导过《银河铁道999》《幻魔大战》等作品的林太郎，“鬼才”寺田克也担当人设。这是日本MADHOUSE首次以全3D制作的电影，完全采用CG手法进行制作。这部老少皆宜的奇幻冒险电影，主人公是喜欢企鹅的6岁女孩可可，“相信企鹅会飞”的她与朋友们一起，学习友爱与勇气，并开始了拯救世界的冒险。



雷顿教授与永远的歌姬
レイトン教授と永遠の歌姫

《雷顿教授》系列是任天堂2007年推出的DS游戏，从《雷顿教授和不可思议的小镇》开始，截止到现在已经推出了三部作品。此次改编的剧场版《雷顿教授与永远的歌姬》，早在08年11月就放出了消息。剧场版与游戏主题一样，英国绅士雷顿教授和助手鲁库展开推理冒险之旅，在形形色色的人物和千奇百怪的迷题中讲述感人的故事。声优方面，剧场版主要角色也与游戏相同，雷顿教授一角由实力派演员大泉洋担任配音，鲁库则由当红人气女星堀北真希担任配音。



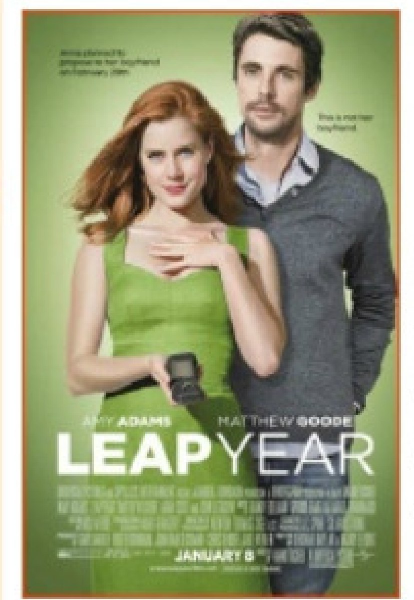
良医妙药
Extraordinary measures

这是一部由真实事件改编的影片。一位父亲为治疗患有罕见的遗传类疾病的孩子，四处寻医但毫无进展。在遇到一位有能力却不被认可的科学家后，父亲辞去原本很有前途的工作，与科学家一同成立了一家生命科学公司。父亲要拯救自己的孩子，科学家为了证明自己也要拯救孩子，俩人共同奋斗，携手抗争。片中父亲约翰·克罗利由布兰登·费舍扮演，科学家由哈里森·福特扮演。现实中的父亲克罗利说：“我只是做了一个父亲应该做的，称不上什么英雄。”

乐队时代
Bandage

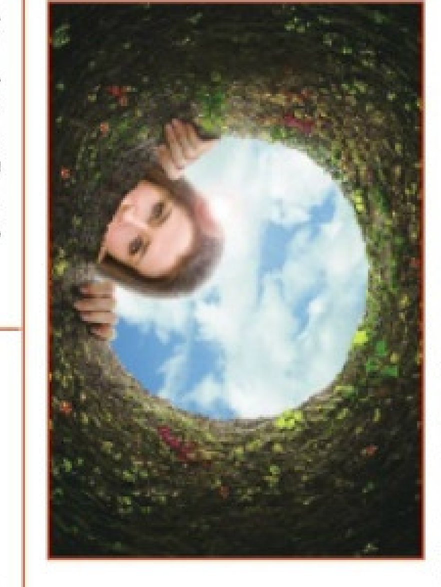


片名Bandage拥有两重含义，一层为揭示影片表象的“Band age（乐队时代）”，一层则是影片深意的“Bandage（绷带）”。影片设定为上个世纪90年代的日本，那时出现了大批年轻人自发建立的业余乐队。影片主人公是一支乐队的主唱，由日本偶像团体“KAT-TUN”的赤西仁扮演，他与乐队其他成员及周围的人们一起，上演有关青春与梦想、感情与伤痛的成长故事。担任本片编剧的是日本名导岩井俊二，音乐部分则由小林武史操刀。



闰年
Leap year

艾米·亚当斯扮演的女孩安娜，没有在纪念日那天得到男友的求婚，心有不甘的她得到一个爱尔兰传说的启示——未婚女子如果在闰年的2月29日那天向心上人示爱，对方必须欣然接受——于是女孩打算前往都柏林向男友告白。不顺利的旅程，让安娜结识了一个小旅馆的年轻帅老板德克兰，他愿意开车送安娜到目的地。两人一路行进，经历不少麻烦和趣事，感情也逐渐升温。



爱丽丝梦游仙境
Alice

本片是美国科幻有线频道Syfy电视台的迷你剧集，分为上下两集。该剧以英国小说家刘易斯·卡罗尔的《爱丽丝梦游仙境》和《镜中世界》两部作品为蓝本改编，尼克·威尔担任导演兼编剧，他指导的《铁皮人》曾获艾美奖多项提名。和《铁皮人》类似，这部改造版的“爱丽丝”发生在现代，虽然有着与原著相同的人物和创意，却是完全不一样的剧情和演绎。



《Just Ballade》
MISIA

这是日本情歌天后MISIA的第九张专辑，收入了不同风格的14首作品，仍首首动情，再现天后气场。专辑中收录了新单曲“巴欧巴树下”、日剧《仁医》的主题曲、电影《我的机器人女友》主题曲及高丝雪肌精多首广告歌等各类情歌，或歌唱青春，或简单童谣，抑或唱诗班般欢歌齐唱。如此丰富多样的“情”，带来的是充满变化的“感”，总有一拍会与自己契合。P

大众影音之战斗篇

这次的战斗篇，大半的主题都是“末世”，而且基本都关注于“末世之后”。人类真是脆弱啊，有那么多东西可以导致种族灭亡；人类也真顽强啊，怎么死也死不光。



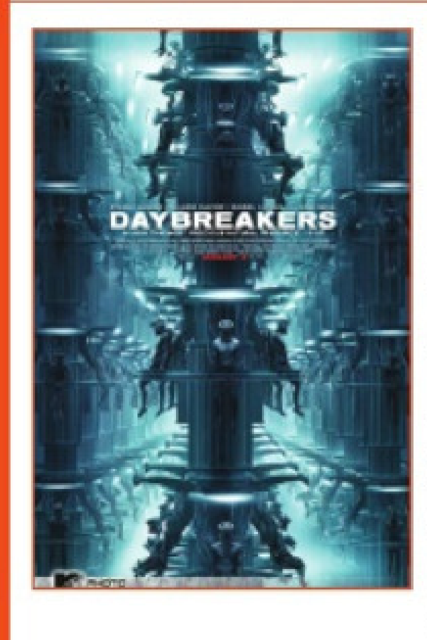
宇宙战舰大和号 复活篇
宇宙戦艦ヤマト復活篇

在大多数读者都还没有出生的1974年，科幻动画《宇宙战舰大和号》TV动画开播。时隔35年，“大和号”以全新姿态满Buff复活。新的故事设定于西历2220年，人类面临一场前所未有的危机。黑洞迅速逼近，至地球完全被吞噬还有3个月，人类开始实行行星移民计划，前两次的移民船队遭遇神秘舰队袭击全军覆没，宇宙战舰大和号再次肩负起拯救地球拯救人类的重任。



爆炸头武士：复活
Afro Samurai: Resurrection

《爆炸头武士》原本是日本画家冈崎能士的漫画，讲述黑武士为寻找杀父仇敌一路争战的故事。这部融合了日本武士道与美国黑人HIP-HOP文化的作品，在日本反响平平，却被美国一眼相中，进行了动画化。此次的剧场版《爆炸头武士：复活》是《爆炸头武士》第二次动画化，由GONZO制作，木崎文智担任监督，好莱坞黑人男星塞缪尔·杰克逊主演。新故事发生在武士手刃仇人离开杀戮世界后，平稳的生活没有维持很久，复仇的战书使得冷血武士不得不接受自己的命运，复活应战。

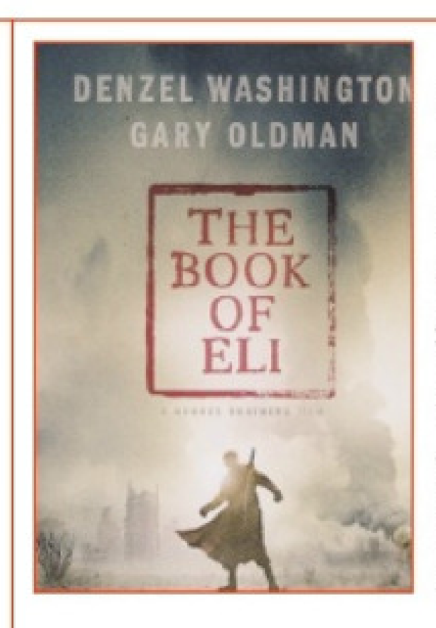


嗜血破晓
Daybreakers

斯派瑞格兄弟执导、伊桑·霍克、威廉·达福主演，是一部采用大热的吸血鬼题材，表现冷酷的末日情怀的影片。在大多数人类都变成吸血鬼的未来，为了应付“食物”的紧缺，吸血鬼们开始蓄养人类。一名吸血鬼研究人员厌倦了大公司的利益争斗，不满于他们对待人类的方式，他想要帮助人类摆脱灭亡的命运。重建人类族群这一想法在一名吸血鬼重新成为人类后成为可能……即使片子跳票两年，这场人类吸血鬼大战还是吸引力满载。

艾利之书
The book of eli

这部影片的中心思想为：一本书拯救全人类，黑人男成为救世主。这个救世的过程当然不能平稳安详，肉搏战、

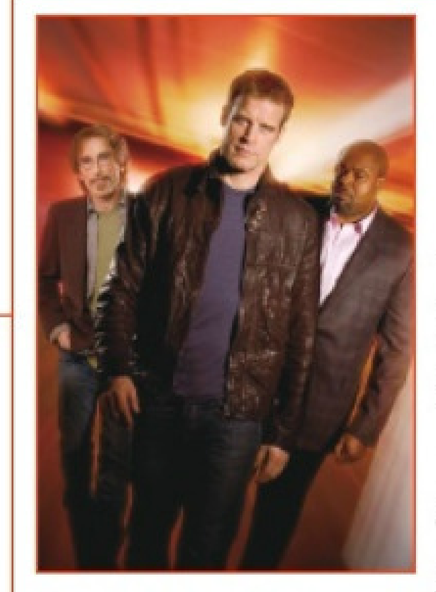


火器战、追逐战、多人战、美女战……一路走一路战，直到世界尽头……影片由《来自地狱》导演艾伦·休斯、艾尔伯特·休斯兄弟执导，丹泽尔·华盛顿担任男主角，加里·奥德曼扮演他的主要对手，乌克兰女星米娜·古妮丝扮演女搭档。来吧男孩，我知道你想成为救世主，因为在这条路上必然会有靓丽女子出现！



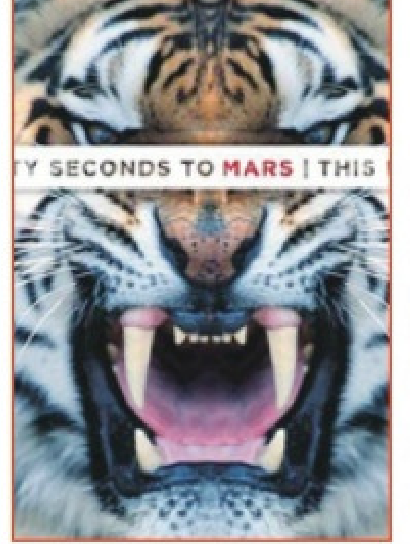
基督再临
Legion

在这部影片的海报上，引用了马太福音的语句——“世界的末了，也要这样。天使要出来，从义人中，把恶人分别出来，丢在火炉里。”这是一段有关麦子与收割的比喻，至于具体的含义，在这里完全不必深究。因为本片虽然借穿宗教外衣，但其实还是一部枪战片，只不过参与战斗的除了人类外，还有天使和恶魔，什么审判啊、惩罚啊、救赎啊、希望啊，归根结底还是是“冲锋枪”说了算。



替身标靶
Human target

根据DC同名漫画改编。主人公是一个保镖，或者叫安全护卫，也可以叫自由佣兵，其任务就是保证雇主的安全。而保护的方式，就是代替主人成为“标靶”。“标靶”和搭档们遇到各种客户、经历不同的事件以及每次如何完成任务，成为整部剧集的内容。当然，作为主线，剧中也一定会交代“标靶”的由来和秘密，只是大概会在季末，也许是这季，也许是第二季、第三季……



This is war
30 Seconds to Mars

30 Seconds to Mars成立于1998年，《This is war》是第三张专辑，筹备4年，由曾操刀U2、九寸钉、碎瓜、滚石乐队的英国教父级音乐人Flood制作。这张专辑中的Jared，不再是之前一味嘶吼的战士，更像是一位王者，用独有的霸气带领着上千名歌迷集体和声。专辑同名主打曲“This is war”，被选为游戏《龙腾世纪——起源》宣传片主题曲。P

北美PC游戏销量榜

（2009年11月29日~12月5日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	发行商
1	使命召唤——现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2	求生之路2	Left 4 Dead 2	Valve Software
3	THQ完整游戏包	THQ Complete Pack	THQ
4	镜之边缘	Mirror's Edge	Electronic Arts
5	边境之地	Borderlands	2K Games
6	战地2完整收藏版	Battlefield 2: Complete Collection	Electronic Arts
7	龙世纪——起源	Dragon Age: Origins	Electronic Arts
8	求生之路	Left 4 Dead	Valve Software
9	古墓丽影——地下世界	Tomb Raider: Underworld	Eidos Interactive
10	火炬之光	Torchlight	Runic Games

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年11月7日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	18.62%
2	突袭	Sudden Attack	10.50%
3	星际争霸	StarCraft	7.67%
4	天堂	Lineage	6.84%
5	魔兽争霸III	Warcraft III	5.72%
6	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	5.50%
7	魔兽世界	World of Warcraft	4.67%
8	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.67%
9	特种部队	Special Force	4.61%
10	天堂II	Lineage II	3.50%

《龙世纪》不是第一我很失落



■榜评人 Psychoo

这个榜单我只关注《现代战争2》《求生之路2》《龙世纪》和《火炬之光》。有人说MW2流程太短，我愿意把它理解为“太好玩儿了”，如果是一款烂作品，没人会嫌它短对不对？L4D系列是这几年最让我惊喜的游戏，作为HL系列的大Fans，TurtleRock小组真是美，不用先交代什么厚重的编年史，也没什么错综复杂的人际关系，更不需要最后来个女主角变Boss的狗血剧情，咱上来就战！哪那么多废话！我想这就是L4D系列最吸引我的地方，当然其游戏元素比如手感、枪械、关卡设计等等也都属上乘。关注《火炬之光》是因为想看看旗舰与完美的合作模式，而不是因为喜欢，其实我对“大菠萝”系列没什么爱，D2打通了两遍也就没再玩儿了，怎么说呢，就是爱不起来，这也许是因为我心性平和没有争强好胜之心的缘故吧！（羞）

最后就是《龙世纪》啦！

这是我最最最期待成为榜首的作品，但是……它失败了，真让人心碎。你看榜单中这10款作品，除去“A”RPG《火炬之光》外，就只有《龙世纪》这么一款比较纯正的欧美RPG，如果问我2009年有哪些RPG，马上映入脑子的就只有《最后的遗迹》和《龙世纪》，所以，虽然我觉得“最后遗迹”没什么意思，但有鉴于这悲凉的背景乐，好感度倍增！《龙世纪》则是从公布消息起便一直期待的作品，这就有点像看超女，你肯定希望你支持的那个女孩得第一。所以我决定，如果《龙世纪》能在下个月攀上榜首位置，我就……打穿它！（真是没有太多时间去慢慢研究那些艰涩的Codex啊……）

另一个榜单中，AION能以8个百分点甩开第二，稳居第一宝座这件事一点也不意外，因为韩服AION和国服的差别还是挺大的……

大众软件

2010年 再创辉煌

1、2010年《大众软件》依然为旬刊，内容将更加丰富，报道更加全面。

2、《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下三期，1、8、16日出版。



订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。

中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：到当地邮局汇款

收款人：大众软件

收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室

邮编：100142

汇款金额：XXX元

汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

接受来社订阅

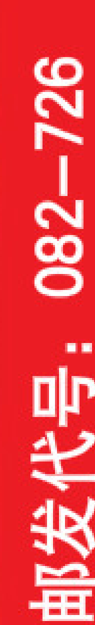
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，

亮甲店130号 恩济大厦511室

联系人：陈小姐

联系电话：010－88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN